
Joypad
PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
Le magazine des consol
Le nouveau Zelda
EXCLUSIF JAPON
Luigi's Mansion
BIOHAZARD REBIRTH
Mario Sunshine
TESTS GAMECUB
L'interview de S. Miyamoto
Les TESTS du m
Shenmue II
F1 2001
Devil May Cry
Project Eden
On y a jo
WRC 2001
Virtua Tennis 2
Silent Hill 2 (PS2), ICO
Pro Evolution Soccer
Jak and Daxter
FIFA 2002
SSX Tricky
Nintendo Space World
US LES SALONS
Conférence Xbox au Japon
DE LA RENTRÉE
ECTS de Londres
T 4161 - 112 - 35,00 F



# Nouveau départ

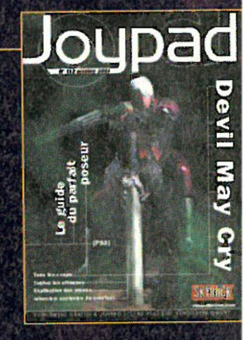
Ça y est, nous y sommes ! Après avoir longtemps attendu cet instant magique, Nintendo a lancé, le 14 septembre dernier, sa deuxième bombe vidéoludique (après la GBA), destinée à contrer la PlayStation 2 et la Xbox. Et bien sûr, nous y étions. Ou plus exactement notre correspondant permanent au Japon, Aruno. Il a pu longuement jouer aux trois premiers jeux de la console sortis au même moment et nous livrer dans la foulée ses impressions... très positives ! Dans ce même numéro, vous découvrirez, en exclusivité européenne, les toutes premières images de BioHazard nouvelle version sur GameCube, ainsi que toutes les annonces fracassantes de Capcom ! Ça va faire du bruit ! La PlayStation 2 et la Dreamcast ne sont pas en reste pour autant, en proposant des titres très alléchants ! Quant à Microsoft, il semble avoir conquis une bonne partie des joueurs nippons lors de sa conférence au Japon, il y a quelques semaines. À la lumière de tous ces événements, nous pouvons d'ores et déjà affirmer que notre « industrie » va prendre un nouveau départ !

Trazom

# sommaire

*L'univers des jeux vidéo, qui a connu une situation assez statique, est désormais en pleine mutation. Avec l'arrivée de la GameCube et bientôt de la Xbox, le marché va enfin se re-dynamiser ! Mais ne parlons pas gros sous ni statistiques de ventes. Car nous sommes avant tout des joueurs qui prenons un plaisir authentique à goûter à toutes les nouveautés. Espérons toutefois que cette ère annoncera le grand retour du ludisme sur les impératifs capitalistes ! Quoi qu'il en soit, nous vivons une époque excitante ! Enfin, j'me comprends !*






## Booklet Devil May Cry !

Greg a lâché son combiné téléphonique pour vous préparer un booklet spécial consacré à Devil May Cry. Retrouvez le guide du parfait poseur, conçu par un parfait glandeur ! La classe totale ! Heureusement que Sonia « La Lutaine » était là pour assurer ! Ok, on plaisante, Greg !


Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubriques : Julien Chièze
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Pierre Le Pivain (PiXX), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Laurent Cyssau, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Réyé (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11 n°) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

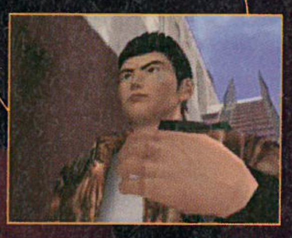
LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Luigi's Mansion © Nintendo 2001



Commission paritaire : 0305K73360



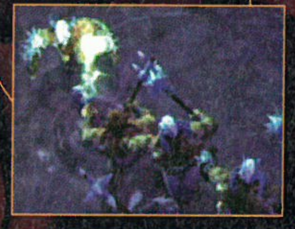
Julo n'en peut plus ! Le monsieur « Bézu » de la rédac a passé 30 heures sur le test de Shenmue 2 afin de ne rien manquer ! Retrouvez l'avis de l'expert du « Dragon's Lair déguisé » sur un total de 7 pages ! La classe !





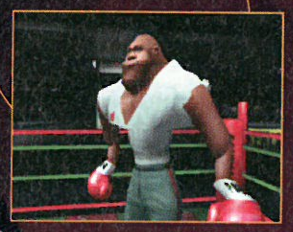
Ce mois-ci, les testeurs ont encore rendu des verdicts qui résonneront pour l'éternité dans l'histoire des jeux vidéo : F1 2001, Soldier of Fortune, Spider-Man 2, Alone in the Dark 4... Toujours un goût sûr et des notes sans appel ! Hmmm...





RaHaN vous a concocté une nouvelle sélection de titres PC. Vous découvrirez Max Payne, Arcanum et un add-on fort sympathique pour le légendaire Baldur's Gate 2. L'ex-vampire se la donne grave !





Un sanglier rencontre un cochon et lui dit... un truc super débile qui constituera la blague pourrie du mois. Un grand moment de lumière intellectuelle !

## Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



En super exclusivité de la mort-qui-tue, retrouvez les premières impressions des jeux GameCube en pré-tests. Aruno vous fait partager ses sentiments sur Luigi's Mansion, Wave Race et Monkey Ball, ainsi que sur le lancement de la console de Nintendo au Japon ! Pour ne pas en perdre une miette, foncez à la page 32 !!!

## Dreamcast



## PSone



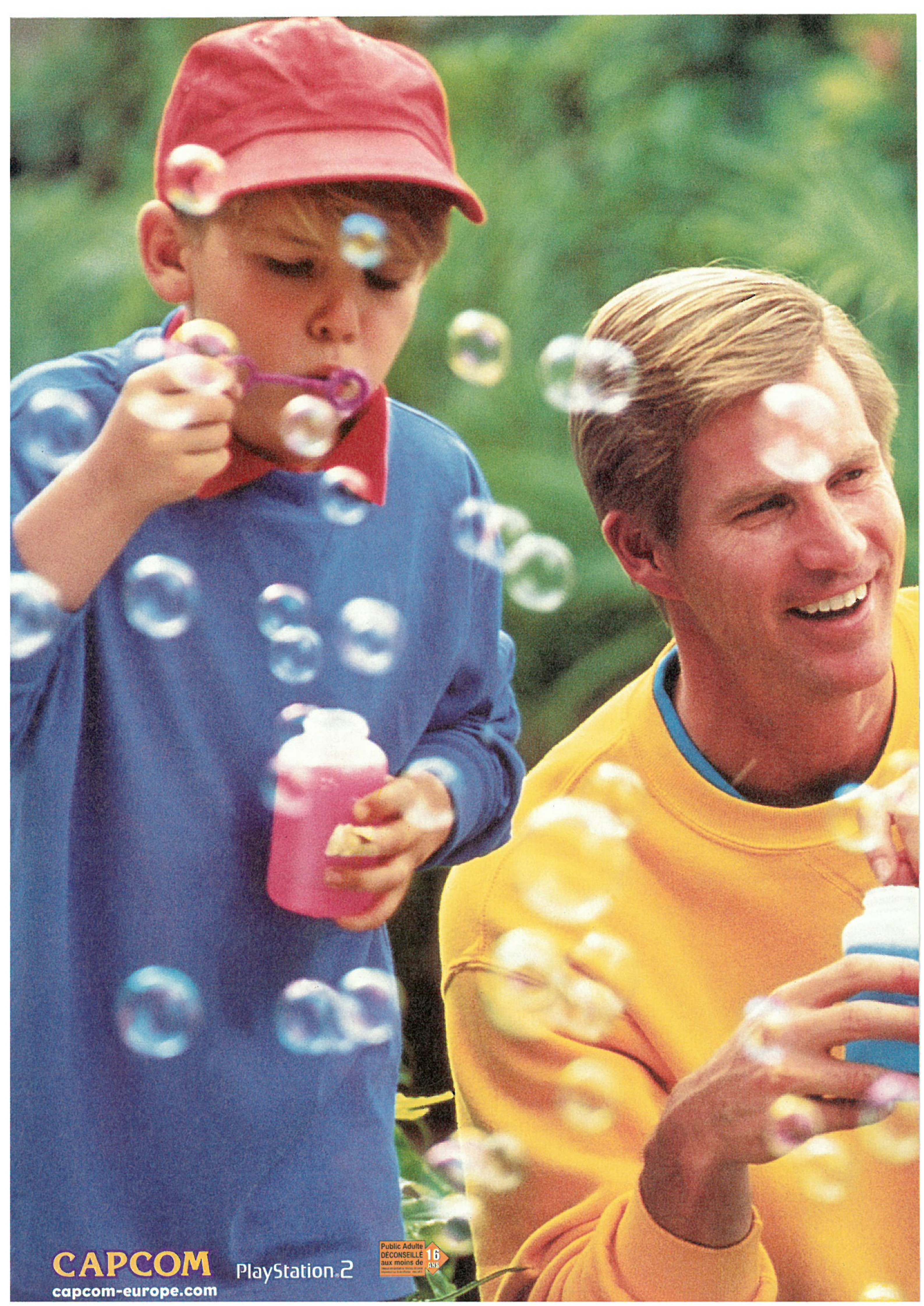
## PlayStation 2

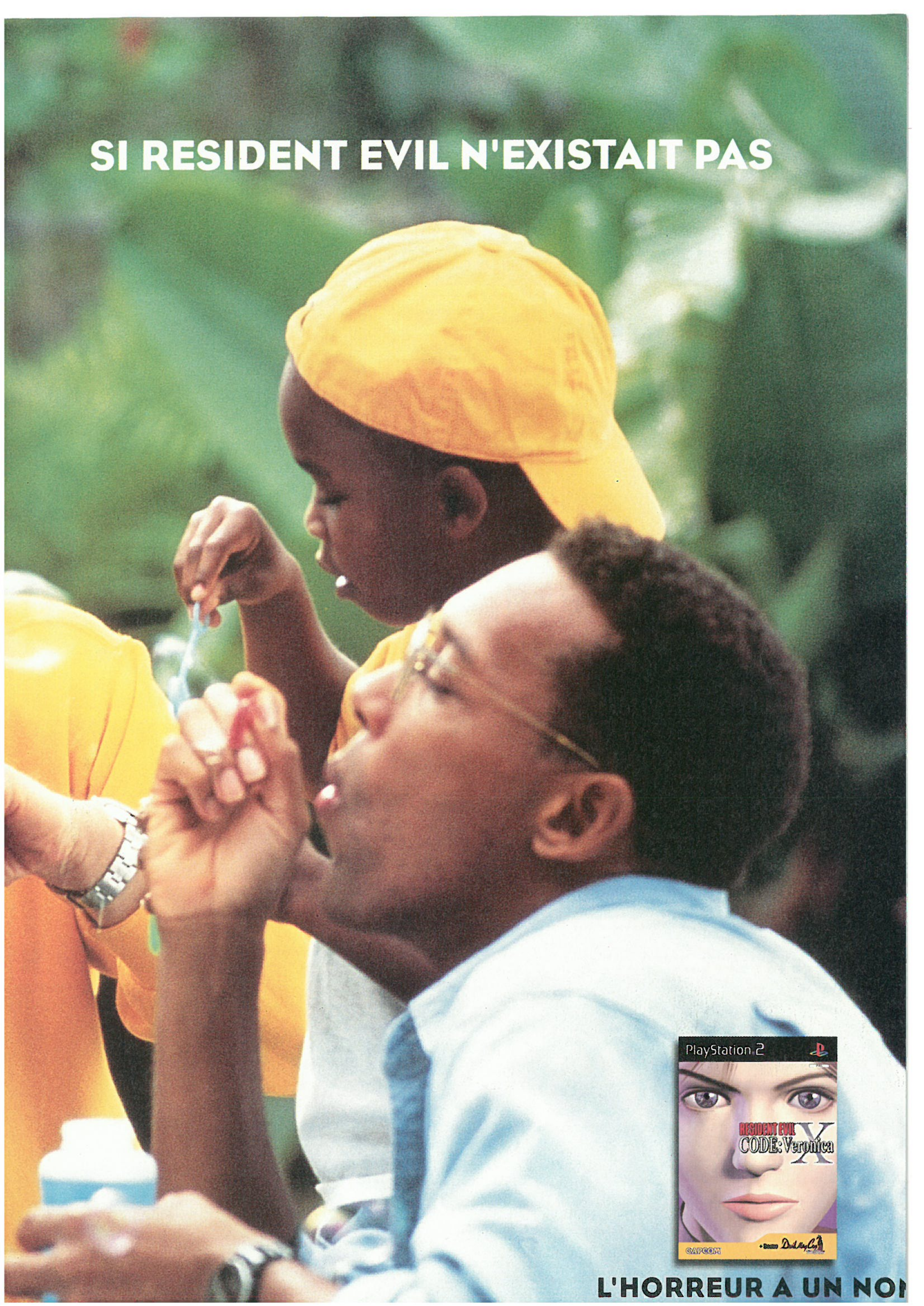


## Game Boy Advance



## Game Boy Color


CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation 2
Public Adulte
DÉCONSEILLÉ
aux moins de
16
ANS


SI RESIDENT EVIL N'EXISTAIT PAS
PlayStation 2
RESIDENT EVIL
CODE:Veronica
X
CAPCOM
L'HORREUR A UN NO

# TOUTES LES SORTIES DE CES PROCHAINS MOIS

*Ce mois-ci, c'est tout simplement de la folie, le rêve est en marche les gars. Pour commencer, Aruno, notre envoyé spécial au Japon, vous a concocté un petit compte rendu sur le Nintendo Space World d'une bonne quinzaine de pages, rien que pour vous, avec en prime une interview du maître Miyamoto. Si ça, ce n'est pas la grande classe ! Comme on vous aime, vous trouverez également les « pré-tests » des premiers titres GameCube qui accompagneront la sortie de la console au pays du Soleil Levant, et six pages sur la conférence Xbox. Du côté de l'Europe, comme d'hab, les annonces les plus palpitantes se trouvent dans la rubrique Événement, et là ça enchaîne grave : on vous livre nos premières impressions sur WRC (hum, hum), Pro Evolution Soccer, la suite de Virtua Tennis, Jak & Daxter, ICO, Silent Hill 2, FIFA 2002, pour lequel EA Sports a fourni un énorme effort, SSX Tricky et Tony Hawk 3. Comme dirait notre chauve-souris nationale : « Aye Aye caramba ! » Quant à l'ECTS, on se demande encore pourquoi les organisateurs persistent à vouloir programmer ce put... de salon juste après l'E3. Ah les Anglais, des gens (sympathiques) décidément à part. Voilà pour l'essentiel. Une chose est sûre, on va jouer comme des gros tarés cette année. Yahou !*



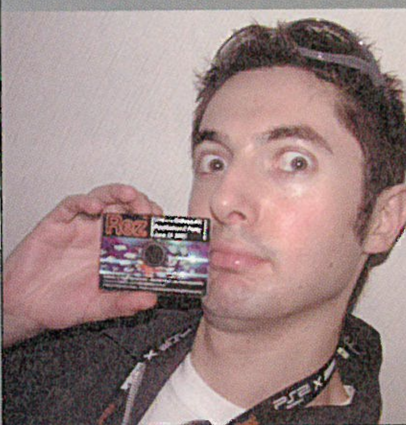




BioHazard Rebirth (GameCube)

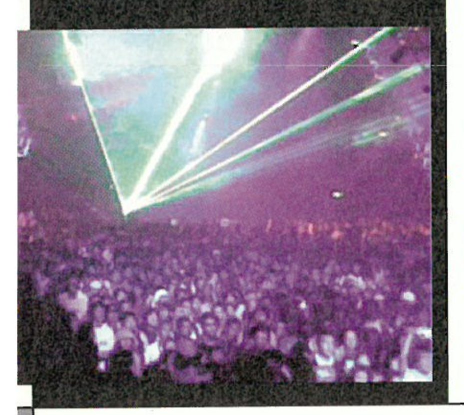
Made in Japan

# JAPON : ÉTAT DE TRANSE LUDO-NUMÉRIQUE DANS L'ARCHIPEL




Entre le salon Nintendo Space World 2001, les annonces de Microsoft Japon et de Capcom, la sortie de la GameCube et ses fabuleux Luigi's Mansion et Wave Race : Blue Storm, sans oublier les splendides Shenmue 2 (DC) et Devil May Cry (PS2), l'été nippon s'est terminé dans l'euphorie la plus totale. Bientôt, cette nouvelle vague de jeux japonais va engloutir vos économies ! Avant de vous laisser dévorer par nos news Made in Japan, voici une photo de l'incroyable nuit « Wire01 », la plus grosse rave indoor japonaise, qui s'est déroulée le 8 septembre dernier au Yokohama Arena. Sponsorisé par Sega et la PS2 (Sony C.E.), cet événement a fait danser plusieurs milliers de personnes pendant près de douze heures, lesquelles ont également pu, dans une salle spécialement aménagée, découvrir le fantastique Rez de Sega/UGA sur PS2, un « shooting transe techno » que nous vous présentions le mois dernier et que l'on attend pour novembre au Japon (sa sortie est également prévue en Europe). Cette fin de l'été 2001, on s'en souviendra longtemps !

**Aruno**



# Space World 2001

## L'irrésistible accélération de Nintendo




**Nintendo passe à la vitesse supérieure : en une conférence et trois jours de salon, la firme de Kyôto a enfin dévoilé, softs à l'appui, les secrets de sa vision du jeu vidéo nouvelle génération.**

Pour l'ultime Space World avant la sortie de sa GameCube au Japon, Nintendo se devait de réaliser une féroce opération de séduction des médias et des joueurs japonais. Rappelons que, contrairement aux Américains, nos amis nippons n'avaient encore jamais eu la chance de s'essayer à des titres sur cette fabuleuse bécane. Outre une présentation de la première vague de softs GC, le géant japonais a donc levé le voile sur tous les produits qui illustrent sa conception du jeu vidéo nouvelle génération. Comme prévu, ça déchire méchamment. On en a pris plein les yeux, plein les oreilles, plein les dents même ! Nintendo monte en puissance et on sent que sa nouvelle console de salon a un bien plus gros potentiel que la N64 en son temps. À l'instar de la GBA, la GC est décidément une console de rêve et la combinaison effective de ces deux machines offre des perspectives totalement nouvelles aux développeurs en matière de création.





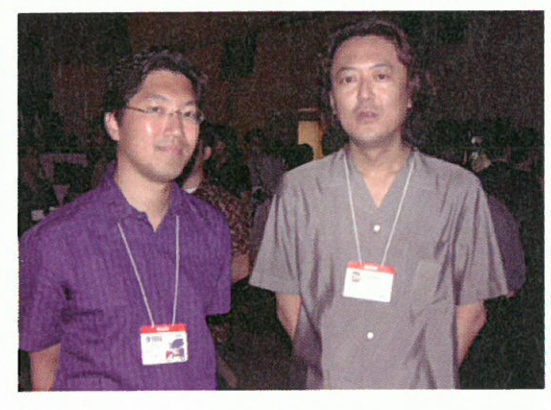





*Maître Miyamoto a la responsabilité d'environ trente lignes de production et s'occupe tout particulièrement de sept jeux GameCube.*



*Quels coloris choisirez-vous pour votre GC : mauve, noir ou orange ? Notez que les versions noire et orange sortiront en novembre au Japon.*



*Grâce à Yûji Naka (Sonic Team, à gauche) et Toshihiro Nagoshi (Amusement Vision), la société Sega est déjà très présente sur GC.*

## Claques en série

Le 23 août, veille de l'ouverture du salon, Nintendo a tenu à Tokyo une grande conférence dans la parfaite continuité de celle réalisée à l'E3 en mai dernier. Une fois de plus, l'incontournable Shigeru Miyamoto a fait son apparition, afin de réaliser une brillante démonstration des prochains produits de la marque. Et comme nous le pensions, les volets GameCube de Zelda et Mario ont enfin été présentés ! Les dates de sortie étant encore relativement lointaines, Miyamoto n'a malheureusement dévoilé que deux courtes vidéos de ces monstres, priant même l'ensemble de la presse de ne pas en publier d'images (mais à peine quelques heures plus tard, les vidéos étaient « downloadables » sur tous les plus gros sites de jeux vidéo du Net !). Plus que pour Mario Sunshine, qui s'annonce tout de même canonique, la grosse surprise est venue de Zelda no Densetsu GC, puisque le design et l'approche du soft diffèrent totalement de la vidéo de l'année dernière : Link aura finalement une bonne bouille de gosse et l'environnement graphique 3D sera entièrement « toon-shadé » ! En mouvement, le résultat est absolument fascinant. Prodigieuse fusion d'un grand DA, de l'interactivité d'un Zelda et du génie de Miyamoto, ce nouveau volet s'annonce cultissime ! Tout aussi épatant, le nouveau Korokoro Kurby, un jeu profitant totalement des possibilités de « connectivité » GC-GBA, a fait l'effet d'une bombe. Ajoutez à cela l'annonce de jeux tels que 1080° GC, Sonic Adventure 2 (Sega) ou encore Soul Calibur 2 (Namco) et vous obtenez une line-up de qualité exceptionnelle. Comme la GBA, la GC est promise à un démarrage en fanfare. Côté quantités, au Japon, 500 000 unités sont prêtes pour le jour J (14 septembre), avec un total de 1,4 million d'unités d'ici la fin de l'année. Aux États-Unis, cela donne 700 000 unités le 18 novembre, pour un total de 1,1 million de consoles d'ici fin 2001. En tout, en additionnant les chiffres de ces deux marchés, 4 millions d'unités seront commercialisées d'ici mars 2002. Et l'Europe ? Eh bien elle devra patienter jusqu'au printemps prochain ! D'ailleurs, étant donné que le planning des sorties européennes sur GC nous est encore inconnu, vous ne trouverez que des dates de sorties japonaises dans ce reportage. Les trois jours suivants, du 24 au 26 août derniers, Nintendo semblait avoir totalement épaté la foule qui s'était rendue à Makuhari Messe pour cette édition 2001 du Space World. Parvenant à réunir, sur ses deux nouvelles plates-formes, quantité (17 jeux jouables sur GC et 55 sur GBA !) et qualité (les hits pleuvent !), Nintendo s'est montré plus impressionnant que jamais.




*Voici les irrésistibles packages des deux premiers jeux de Nintendo sur GC.*



*Sur le salon, Super Smash Bros. Melee (GC) a rencontré un succès phénoménal.*

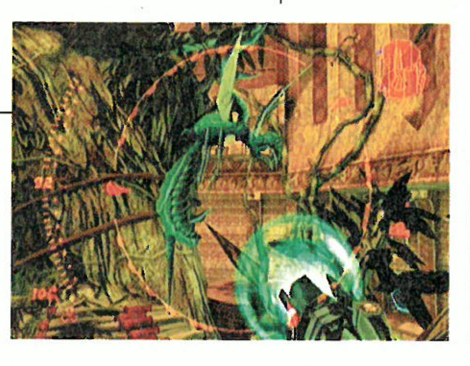


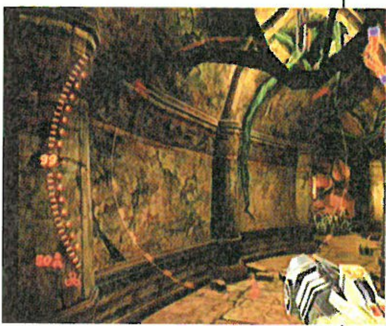

*Présenté dans une version fonctionnant parfaitement en réseau, Phantasy Star Online (GC) en a épaté plus d'un.*

Made in Japan 

# Les jeux Game Cube

## Metroid Prime







*Qualité graphique, palette de couleurs, design, Metroid Prime impressionne.*

Comme à l'E3, nous avons dû nous contenter d'une vidéo de Metroid Prime. Sauf que cette fois, il s'agissait presque uniquement de véritables images de phases de jeu, lequel semble plutôt avancé. L'habillage de l'écran (cadran, carte 3D) est classieux, et surtout, la 3D temps réel s'annonce monstrueuse, avec des décors aux couleurs magnifiques, gavés de textures riches et envoûtantes. Très orientés Doom-like et légèrement bourrins, les passages présentés jouissent d'une animation fluide et rapide, donnant au soft un rythme très soutenu. Réalisé par une équipe américaine, Metroid Prime révèle déjà un design et une approche sensiblement « US », ce qui n'inquiétera personne puisqu'on sait que Nintendo surveille de très près ce développement, au sujet duquel Shigeru Miyamoto a précisé qu' « il est en bonne voie ». Un monumental jeu d'aventure-shooting en perspective !

**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** N.C. • **Sortie en Europe :** N.C.

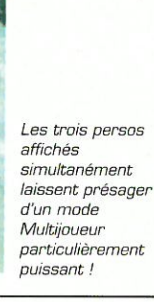
## 1080° GC



La folie continue sur GameCube, puisque Nintendo nous annonce la suite du sublime 1080° Snowboarding, la meilleure simulation de snowboard de tous les temps. Déjà, sur N64, ce soft en mettait plein la vue, mais alors là, sur la prodigieuse GC, c'est du pur délire : tous les aspects graphiques et sonores sont largement revus à la hausse, les descentes étant surboostées par une animation 3D renversante. Bon, c'est vrai, ce soft n'est pas encore jouable, mais on peut croire sur parole les gens de Nintendo lorsqu'ils nous annoncent que les figures réalisables seront encore plus variées et que la réalisation jouira de toute la puissance de la GC aussi bien au niveau de l'aspect visuel que pour la jouabilité. Développé par Left Field Productions pour Nintendo, 1080° GC (titre provisoire) devrait être une bombe !

**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** N.C. • **Sortie en Europe :** N.C.





*Aaaaargh ! C'est trop beau !*



*Les trois persos affichés simultanément laissent présager d'un mode Multijoueur particulièrement puissant !*

# Soul Calibur 2



Premier jeu annoncé par Namco sur GameCube, Soul Calibur 2 est la suite tant attendue du plus formidable jeu de baston 3D sur console, Soul Calibur sur Dreamcast. Les premières vidéos dévoilées par Namco, directement tirées du jeu et donc en 3D temps réel, nous ont permis de constater que le développement est bien avancé : l'animation bouge très bien, les graphismes assurent grave et la vitesse des combats semble impeccable. Bref, on devrait bénéficier d'un titre brillant, dans la parfaite continuité du volet DC. Notez que, si la date de sortie du soft reste inconnue, on peut en revanche être certain qu'il ne verra pas le jour avant le mois de février prochain, puisqu'au Japon, Soul Calibur 2 sera lancé simultanément sur GC, PS2 et Xbox, laquelle sortira le 22 février 2002. D'ici là, comptez sur nous pour vous reparler de cette merveille.

**Éditeur :** Namco • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** N.C. • **Sortie en Europe :** N.C.



*Le développement de Soul Calibur 2 sur GC semble déjà bien avancé.*

*Le rendu des visages et vêtements sera aussi épatant que sur DC.*



*On retrouve toute la classe et la vitesse de la version DC, problèmes d'affichage et d'animation en moins !*

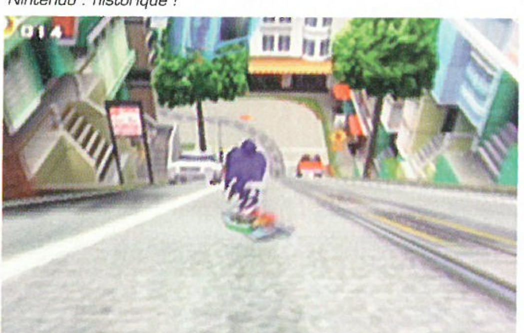
# Sonic Adventure 2 for GC

Conformément aux rumeurs qui couraient ces derniers temps, la Sonic Team est bien en train de préparer une version GC de son dernier hit Dreamcast, Sonic Adventure 2. La pré-version jouable (!) dévoilée sur le salon permettait déjà de se faire une idée de la bête : couleurs plus franches et moins criardes, animation irréprochable et, surtout, affichage impeccable en toute circonstance. Bref, tous les problèmes techniques sont corrigés. Ouais, ça calme ! Du reste, en mode Deux Joueurs sur écran splitté, l'affichage sur chaque moitié d'écran jouit de la même qualité qu'un écran normal, sans aucune baisse de la vitesse d'animation ! On retrouvera les six persos et la trentaine de stages d'action de la version DC, avec en bonus, l'ajout d'éléments inédits ainsi que de modes et concepts adaptés à la GC. Et une bombe de plus pour la console de Nintendo, une !

**Éditeur :** Sega (Sonic Team) • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** Hiver 2001-2002 • **Sortie en Europe :** N.C.



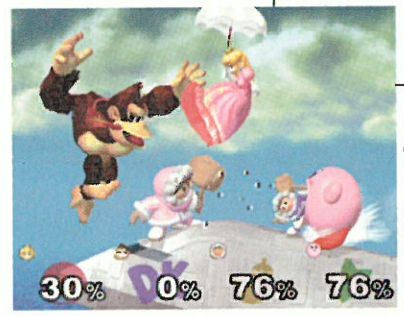

*Sonic débarque sur une console de salon Nintendo : historique !*



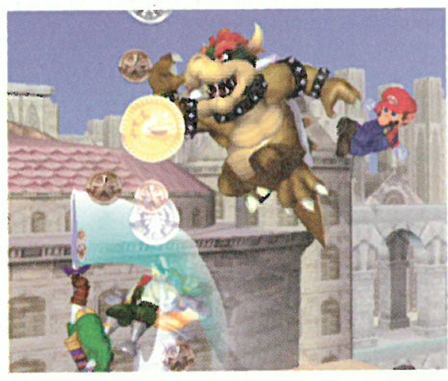


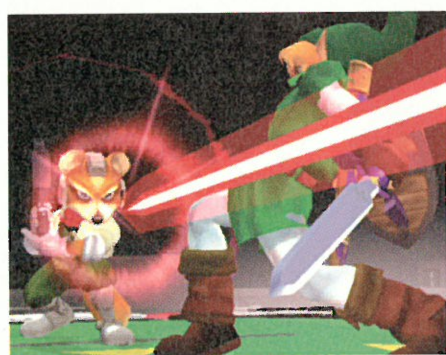
Made in Japan

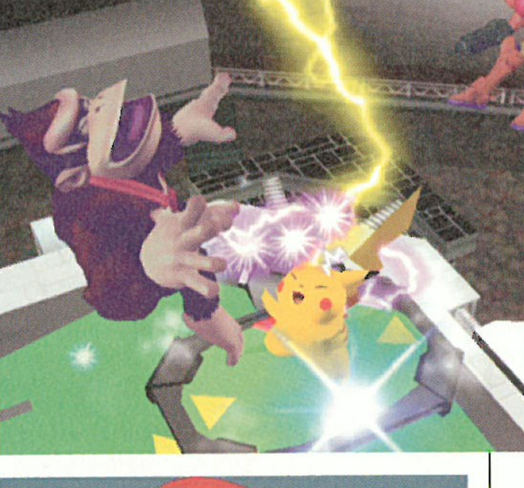
# Super Smash Bros Melee




*Le système de pièces modifie la donne et le fric change de main à chaque seconde (comme à la bourse, mais en plus marrant).*









Le soft le plus populaire de ce Nintendo Space World, c'est lui, sans aucun doute. Cette suite du Smash Bros de la N64 était très attendue par les joueurs nippons, qui se sont littéralement déchaînés sur les versions jouables mises en démonstration. Ils ont pu s'essayer aux trois modes dispos : Solo (façon jeu d'action-aventure en défilement horizontal), Multijoueur (grosse baston générale jusqu'à 4 joueurs, avec l'ajout d'un nouveau système de gain et pertes de pièces d'argent) et Figures (dans lequel on dépense son argent en achetant des figurines de persos Nintendo). Actuellement, on compte 13 stars Nintendo (dont les trois nouveaux Bowser, Ice Climber et Peach), et tous leurs coups se réalisent aisément avec le pad GC. Bref, ce nouveau Smash Bros s'annonce comme prévu : bourrin, super beau (3D somptueuse et effets spéciaux phénoménaux !), hyper jouable et franchement éclatant à plusieurs !

**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** 21 novembre 2001 • **Sortie en Europe :** N.C.

# Dôbutsu no Mori+

## (Animal Forest+)





*Dôbutsu no Mori+ est un jeu fortement mis en avant par Shigeru Miyamoto, preuve qu'il ne faudra pas le sous-estimer.*



Dôbutsu no Mori (« Animal Forest », en anglais), l'un des derniers hits de la N64 au Japon, arrive sur GC dans une version « + » (plus) particulièrement alléchante. Totalement original, ce jeu ne vous met face à aucun objectif, aucune mission, aucune condition. En tant qu'habitant de la forêt, la seule chose que vous ayez à faire est de savourer la douceur de votre vie quotidienne : aller à la pêche, faire du design de fringues, décorer votre chambre, faire un brin de causette avec les animaux de la forêt, etc. Un titre étonnant, aux antipodes des jeux d'arcade, qui s'écoule au rythme des saisons et qui charme l'amateur de sensations nouvelles. Dans cette version, en connectant votre GBA à la GC, vous faites apparaître une île sur l'écran de votre portable. Vous pouvez alors vous rendre sur cet « espace privé et secret », y déposer vos objets et autres affaires, que vous pouvez ensuite échanger avec des amis en prenant avec vous votre GBA. Un jeu apaisant, assurément.

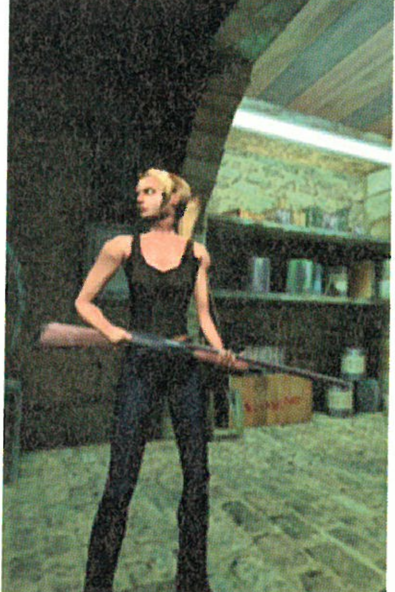
**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube - compatible GBA • **Sortie au Japon :** 14 décembre 2001 • **Sortie en Europe :** N.C.

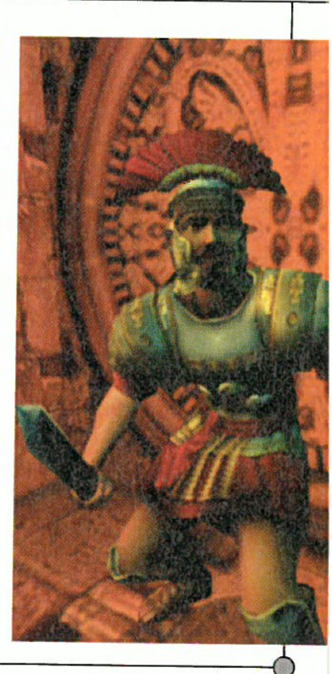


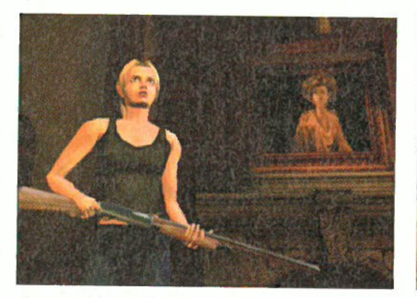

# Eternal Darkness

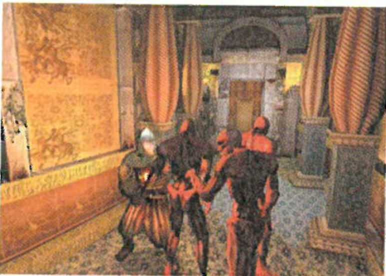
Eternal Darkness, qui a dépassé le stade des 70 % de développement, arrivera sur la GC japonaise en décembre. Ce soft de « psycho-aventure », riche en action furieuse et passages flippants, fait assez fort techniquement (et il semble bien évident qu'il devrait encore progresser jusqu'à sa sortie) mais franchement, sur la version jouable du salon, on s'ennuyait pas mal (plusieurs de nos confrères japonais n'hésitant pas à parler de « grosse déception »). Les Ricains de Silicon Knights, qui bossent dessus, vont encore devoir cravacher sérieusement, afin d'éviter que leur soft ne reste effectivement dans l'Obscurité Éternelle…

**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** Décembre 2001
**Sortie en Europe :** N.C.





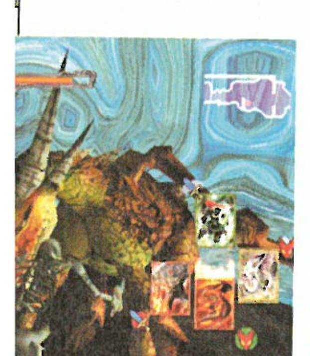




# Rune

Présenté en version jouable, Rune de FromSoftware s'annonce comme un card-action-RPG de qualité. Basé sur un concept très original de « Card Action », il s'oppose aux classiques jeux de rôle à base de cartes : ici, place à l'action, avec des combats dans lesquels on déclenche des attaques de créatures en sélectionnant rapidement les cartes dont on dispose. Très lisible, l'interface est une réussite. Quant à la mise en scène, elle impressionne pas mal avec ses décors et ennemis en 3D temps réel brillamment réalisés. Enfin, les cartes sont superbes et donnent droit à de splendides invocations. Fier de différents modes, Rune proposera notamment de prometteurs affrontements à deux joueurs.

**Éditeur :** FromSoftware • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** Hiver 2001 • **Sortie en Europe :** N.C.





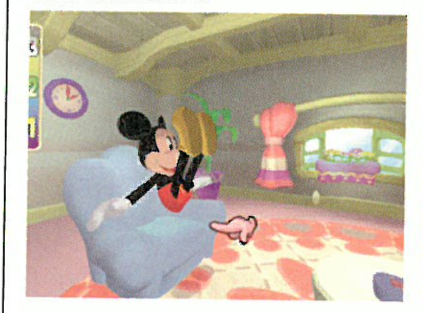




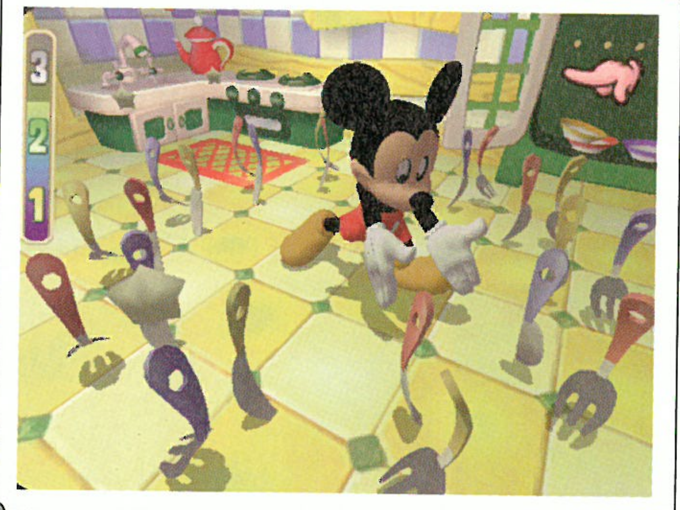

# Disney's Mickey

On ne sait toujours pas en quoi consistera exactement Disney's Mickey (titre provisoire) de Nintendo sur GameCube. La seule chose certaine, c'est qu'on y retrouvera non seulement… Mickey, mais aussi plusieurs autres personnages à succès de l'oncle Walt, lesquels évolueront dans un univers tridimensionnel tout en rondeurs et haut en couleur. Notons également que l'interface s'annonce simple, rendant le jeu accessible à un public très jeune.

**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** N.C.
**Sortie en Europe :** N.C.







# Bomberman Generation



Avec son design original réalisé à base de « toon shading », Bomberman Generation a fait grande impression. L'univers 3D hyper-coloré dans lequel on balade le légendaire terroriste-cosmonaute a vraiment de l'allure. Plus dynamiques qu'avant, les animations ont elles aussi fait l'objet d'un gros travail et, au final, le jeu en solo se révèle assez captivant. Le mode Battle, de 1 à 4 joueurs, proposera pour sa part un nouveau système de jeu. Selon Hudson, ce soft est actuellement à un stade de développement de 55 %.

**Éditeur :** Hudson • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** N.C. • **Sortie en Europe :** N.C.

# Virtua Striker 3 ver. 2002





Alors que Virtua Striker 3 continue de faire un beau carton dans les salles d'arcade, les développeurs d'Amusement Vision s'appliquent comme des horlogers sur l'adaptation GC de cette « simulation » de foot-ball. On y trouvera plus de 60 équipes internationales, plus de 10 stades, au moins 5 modes de jeu et une fonction Edit pour reconfigurer les joueurs. La version jouable présentée sur le salon avait vraiment de quoi enthousiasmer les amateurs de ballon rond : malgré ses 30 petits % de développement, elle tourne déjà à la perfection. Avec des graphismes 3D foudroyants de classe et de précision, une ambiance arcade profondément éclatante et une jouabilité tip-top, ce jeu accroche dès les premières secondes !

**Éditeur :** Sega (Amusement Vision)
**Machine :** GameCube
**Sortie au Japon :** Printemps 2002
**Sortie en Europe :** N.C.



# Phantasy Star Online

Si on ne connaît toujours pas la date de sortie du modem de la GC, on sait en revanche que Phantasy Star Online de Sega est d'ores et déjà prêt à fonctionner en ligne ! La version présentée sur le salon permettait en effet à 4 joueurs de s'amuser simultanément et en réseau (chacun devant son écran) sur le RPG de la Sonic Team. Apparemment, ce développement progresse à la vitesse de la lumière. Notez enfin que le mode à 4 joueurs sur le même écran affichera vraiment, sur chacune de ses fenêtres, la qualité d'un écran normal de la version DC, permettant de s'éclater amplement sans même avoir à se connecter.

**Éditeur :** Sega (Sonic Team) • **Machine :** GameCube
**Sortie au Japon :** N.C.
**Sortie en Europe :** N.C.

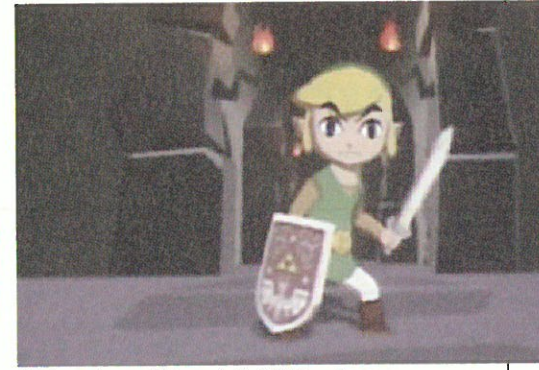




Made in Japan

**Au moyen de deux petites vidéos, Maître Miyamoto nous a donné un premier aperçu de ses prochaines merveilles, le nouveau Zelda et le nouveau Mario sur GameCube. Attention : chefs-d'œuvre !**

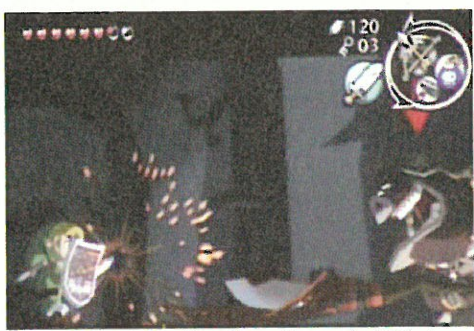
# Zelda no Densetsu GC



*Zelda sortira sur GC pour la fin 2002 au Japon.*

Avec sa magnifique présentation de Zelda no Densetsu GC (ou Legend of Zelda GC, titres provisoires), Shigeru Miyamoto a surpris tout le monde. En effet, le nouveau Zelda n'aura finalement absolument rien à voir avec la démo présentée l'an dernier, dans laquelle on voyait un grand Link « réaliste » et mature, tout en images de synthèse. Le créateur explique cette refonte totale par le fait qu'il s'est mis à douter en voyant son perso évoluer ainsi. Il a donc demandé à l'artiste responsable du design de revoir sa copie. Voilà maintenant notre fier héros arborant un époustouflant « cell-shading », avec une bonne allure de gamin ! C'est que cette nouvelle touche convient beaucoup mieux à l'image que Miyamoto se fait de Link, qui n'est autre que celle d'un gosse mignon et courageux. Si le mode d'action 3D semble totalement tiré de Zelda sur N64, tout le reste (persos, décors, animations, mise en scène) a pris l'allure d'un sublime DA. La GC assure une qualité d'affichage à tomber à la renverse et on a bien du mal à croire que ce spectacle enchanteur puisse être interactif. Un action-RPG démentiel en perspective, même s'il commence à faire couler beaucoup d'encre sur le Net et dans la presse.

**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube
**Sortie au Japon :** Fin 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.



*Des animations incroyables, dignes d'un excellent D.A. !*



*Un univers qui rappelle celui de la version SNIN.*

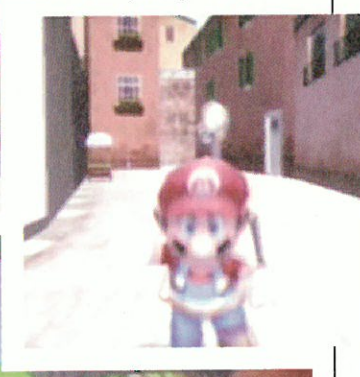




# Mario Sunshine



*Amateurs d'action/plate-forme, voici votre futur jeu de prédilection !*



*On ne sait pas encore à quoi servira le gadget sur le dos de Mario. Une référence à Luigi's Mansion ?*

Mario Sunshine se présente comme une évolution directe et logique de Super Mario 64. On y retrouvera le célèbre plombier équipé de différents gadgets, qui évoluera dans un monde en 3D temps réel apparemment très vaste. Des tas d'évolutions, ainsi que de nouveaux coups et possibilités, sont à prévoir, parmi lesquelles une version boostée du coup permettant de rebondir sur les murs en les frappant. Un jeu sublime et encore très mystérieux, que Miyamoto annonce pour l'été prochain au Japon.

**Éditeur :** Nintendo • **Machine :** GameCube • **Sortie au Japon :** Été 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.



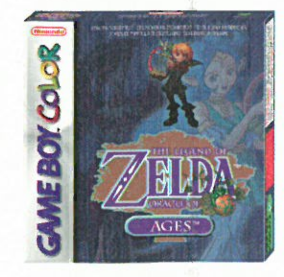


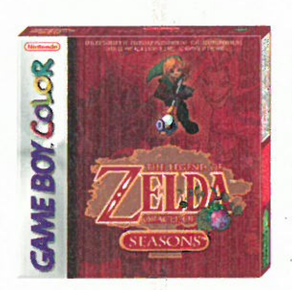

TELLEMENT ÉNORME




Zelda™ est de retour avec une aventure tellement énorme qu'elle ne tient pas dans un seul jeu.
Changez le cours des saisons dans Oracle of Seasons et devenez le maître du temps dans Oracle of Ages.
Et pour éclaircir le grand mystère et faire face à l'ennemi ultime, jouez aux deux jeux...







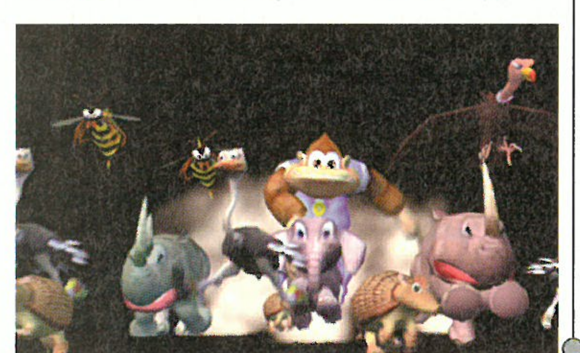


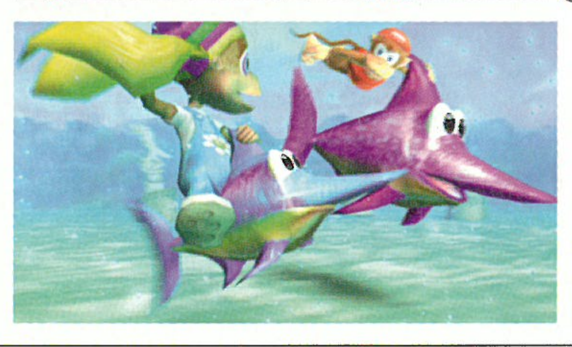

Made in Japan 

## Donkey Kong Racing

Le vrai visage de Donkey Kong Racing reste toujours mystérieux, puisque seules des vidéos en images de synthèse se étaient présentées.

**Éditeur : Nintendo • Sortie au Japon : N.C. • Sortie en Europe : N.C.**







## Shin Kyojin no Doshin

Kyojin no Doshin (Doshin le Géant), un soft éclatant sorti sur 64DD au Japon, fait son retour dans une version GameCube et donc enfin accessible : Shin Kyojin no Doshin 1. Produit par Kazutoshi Iida, ce jeu de simulation en 3D temps réel s'annonce comme une sorte de Black & White, en plus fun et enchanteur.

**Éditeur : Nintendo • Sortie au Japon : N.C. • Sortie en Europe : N.C.**

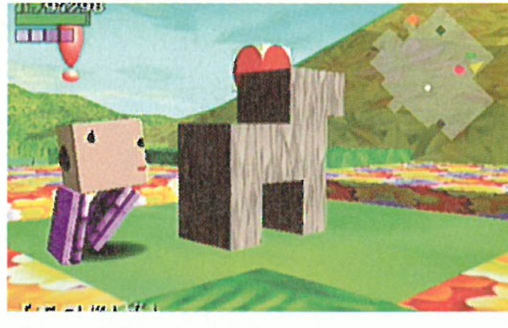


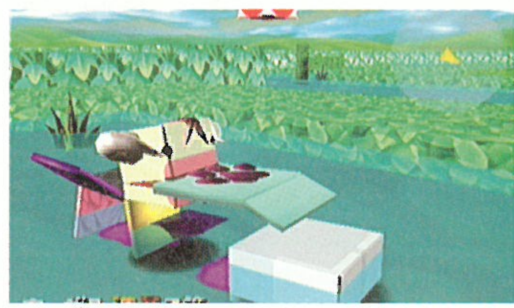


## Dôbutsu Banchô

Originellement prévu sur N64, Dôbutsu Banchô (littéralement « Le chef de bande des animaux ») est un jeu d'action délirant produit par Nintendo. Pourvu d'un design 3D original et totalement cubique, il vous demande de « bouffer » tous vos ennemis, dans toute la fureur et la sauvagerie du monde des animaux en liberté (mais cubiques).

**Éditeur : Nintendo • Sortie au Japon : Mars 2002**
**Sortie en Europe : N.C.**





## Universal Studio Japan

Universal Studio Japan de Kemco se présente comme une représentation ludo-virtuelle de la version japonaise du parc Universal Studio (qui vient d'ouvrir), pour 1 à 4 joueurs. Guidé par Woody Woodpecker, vous y enchaînez différents mini-jeux inspirés des attractions du parc.

**Éditeur : Kemco • Sortie au Japon : Décembre 2001 • Sortie en Europe : N.C.**

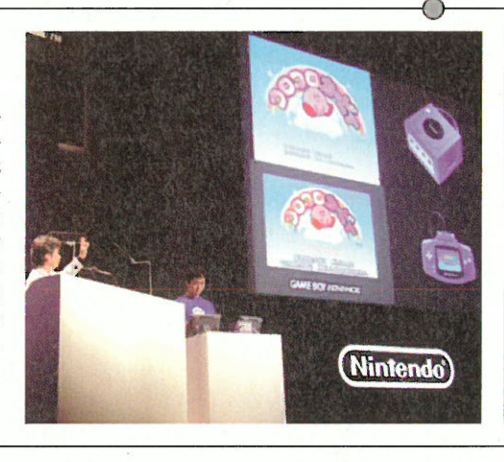


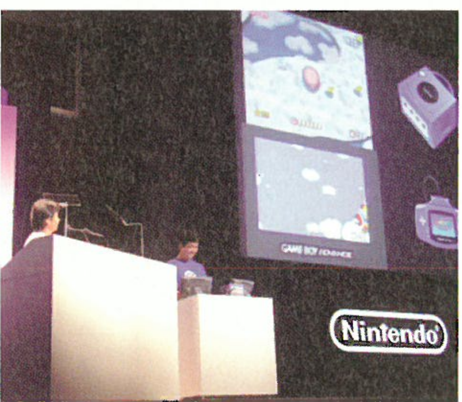



## Korokoro Kurby

Présenté en version test par Shigeru Miyamoto himself, Korokoro Kurby (le hit de la GB) s'apprête à changer de dimension, en s'introduisant simultanément sur GC et GBA : le capteur de position présent à l'intérieur de la cartouche fait que vous dirigez avec votre GBA (par inclinaisons de la console) un sublime Kurby polygonal sur l'écran de votre télé. Et lorsque votre perso tombe, vous le récupérez cette fois sur l'écran de votre GBA et tentez de le faire remonter sur la télé. C'est dingue, totalement inédit et ça devrait justifier un achat simultané de la GC et de la GBA !

**Éditeur : Nintendo • Sortie au Japon : N.C.**
**Sortie en Europe : N.C.**



Made in Japan

# Entretien exclusif
# Shigeru Miyamoto

**Juste après la conférence du 23 août, le créateur Shigeru Miyamoto nous a accordé un entretien en compagnie d'autres confrères, notamment nos amis japonais de *Famitsû*. En voici les moments forts.**

**Joypad : Pourriez-vous nous parler en détail de Zelda no Densetsu GC ?**
Shigeru Miyamoto : Je ne peux encore rien dire en détail (rires). Simplement, je pense que beaucoup de personnes ont été surprises par les changements en découvrant Zelda no Densetsu GC. Il y a eu différents conflits au cours du processus de production de ce soft, en particulier pour fixer l'âge de Link, le héros. Personnellement, j'ai senti un manque d'harmonie dans l'image du Link qui grandit dans La Légende de Zelda - L'Ocarina du Temps. C'est sûrement quelque chose de physiologique. J'ai senti une gêne dans l'impression que donnaient les images de synthèse, trop lustrées et polies, et dans le fait qu'on fasse des choses comme lui mettre une boucle d'oreille parce qu'on dispose d'un plus grand nombre de polygones (rires). C'est que moi, l'image que je me fais de Link, c'est celle d'un enfant. Seulement, il est certain que beaucoup de gens désirent voir un Link plus adulte. Je suis sûr que je vais faire un jeu qui ne décevra pas les attentes de ces gens-là, parce que « jouir d'une aventure unique », c'est la vocation de toute la série Zelda.


« J'ai envie de développer une nouvelle communication avec le jeu vidéo. »
« L'image que je me fais de Link, c'est celle d'un enfant. »



« Aujourd'hui, j'ai plus d'intérêt pour une communication qui soit proche de soi que pour le online. »
« Ce n'est pas que je ne sois pas personnellement intéressé par le jeu en réseau. Simplement, on ne sait toujours pas si on peut faire du business avec. »

**Et que pouvez-vous dire sur Mario Sunshine ?**
Je ne ferai aucun commentaire (rires). Non, la seule chose que je puisse dire, c'est qu'étant donné qu'il s'appelle Mario Sunshine, j'aurais bien honte si nous ne parvenions pas à le sortir en été (rires). Sinon, la machine bizarre que Mario porte sur le dos, ce n'est pas un porte-voix pour ameuter les foules (rires). Je pense que nous pourrons en faire un soft qui mettra suffisamment en valeur les caractéristiques de Mario.

**La démo Mario 128 de l'année dernière sera-t-elle transformée en jeu ?**
On retrouve un aspect de Mario 128 dans Pikmin, pour ce qui est de l'affichage de nombreux personnages simultanément à l'écran. Aujourd'hui encore, il est en cours d'expérimentation afin de réaliser les préparatifs pour un soft qui sortira dans deux ou trois ans. Je pense pouvoir vous le présenter prochainement. En somme, en fabriquant de la matière brute amusante comme Mario 128, on prépare les bases des prochaines productions.

**Pourra-t-on voir Mario et Luigi apparaître ensemble à l'avenir ?**
Autour de moi, certains voudraient réaliser un soft comme Mario Bros. Il faut quand même dire que ces deux persos apparaissent dans Luigi's Mansion. [NDLR : Mario ferait son apparition à la fin du jeu]. En plus de pouvoir afficher ces deux personnages de façon réaliste, vu que la GameCube peut les faire se battre comme dans Smash Bros, j'espère les faire apparaître un jour en bonne et due forme.

**Vous avez présenté Korokoro Kurby lors de votre conférence. Pourriez-vous nous en parler plus précisément ?**
Le programme n'est pas enregistré dans la cartouche qui est équipée du « détecteur d'inclinaison ». Il est en fait envoyé dans la cartouche par la GameCube. Faire une suite de Korokoro Kurby en utilisant les capacités de la Game Boy Advance pour simplement réaliser des graphismes somptueux n'aurait eu aucun sens. Par conséquent, j'ai eu envie d'ajouter d'autres « plaisirs de jeu » en utilisant les capacités de la GameCube, en plaçant des tableaux qui n'existaient pas auparavant, en produisant une « connectivité » avec la GBA, etc. Quand on voudra s'amuser uniquement avec la GBA, il suffira de downloader le programme de jeu depuis la GameCube. Comme on peut aussi downloader dans la cartouche les données des parcours et les parcours que l'on a édités soi-même, les possibilités de jeu sont encore plus grandes. Cette cartouche, c'est une Flash Ram [NDLR : un élément électronique qui enregistre provisoirement les données et qui peut à la fois les réinscrire et les charger]. À partir de maintenant, je pense que de nombreux jeux utilisant la fonction de transfert de données de la GC vers la GBA, comme dans Korokoro Kurby, vont être annoncés. Des titres permettant d'échanger les données de jeu de la GC et de la GBA, ainsi que des titres complètement nouveaux jouables à 4 et utilisant la Flash Ram, vont peut-être naître également.

Made in Japan 

**Sublime GBA. La surpuissante portable de Nintendo est décidément épatante. Non seulement sa nouvelle line-up s'annonce prodigieusement riche en hits, mais en plus, une fois connectée à la GC ou au Card e-reader, ses possibilités de jeu vont être décuplées !**

# Game Boy Advance
# On est loin d'avoir tout vu

Comme vous le savez, Nintendo a conçu la GBA de façon à ce qu'elle s'intègre parfaitement dans un tout nouveau cadre de jeu, basé sur une possibilité de connexion avec sa nouvelle console de salon, la GameCube. Ainsi, si sa prise en main rappelle fortement celle du pad de la Super Famicom, ce n'est pas par hasard : une fois branchée sur la GC (via un simple câble Link dispo en décembre prochain au Japon, pour 1 400 yens, soit environ 85 F !), elle se transforme en un pad GC luxueux, doté d'une technologie 32 bits et d'un écran couleur. On sait maintenant un peu mieux ce que Nintendo compte faire de ce formidable système bicéphale. Changer la formation de son équipe en cours de match dans un jeu de foot GC discrètement sur l'écran de la portable (par exemple), c'est déjà marrant, mais ce système peut faire encore mieux ! En insérant une cartouche équipée d'un détecteur d'inclinaison dans la GBA connectée à votre GC, vous pouvez en effet jouir d'une jouabilité encore jamais expérimentée sur une console de salon (Nintendo of America appelle ça le « Tilt Control »). Et bien sûr, toute une variété d'échanges directs de données GC-GBA sont réalisables. Lisez l'interview de Shigeru Miyamoto et l'article sur KoroKoro Kurby (GC), et vous verrez que des jeux complètement nouveaux, basés sur des concepts vraiment originaux, sont sur le point de naître dans le camp Nintendo. Et la firme de Kyôto ne compte pas s'arrêter là ! Avec le « Card e-reader », un accessoire GBA annoncé pour décembre prochain au Japon, elle s'apprête également à changer la donne dans la sphère des jeux de cartes du type Trading Card. Avec comme produit de lancement une série appelée « Pokémon Card-e », le méga-succès planétaire est déjà assuré !

## Card e-reader : l'incroyable nouvel accessoire de la GBA

Le Card e-reader est un « outil » mis au point par Nintendo, suite à un accord avec Olympus Optical, dont l'appareil reprend la technologie. Une fois branché sur le port cartouche de votre GBA, il vous permet de charger sur votre portable les données de n'importe quelle carte Card-e. Si les trading cards de série Pokémon card-e (des cartes en carton contenant un programme codé) sont les premières à jouir de cette compatibilité, bien d'autres cartes ne devraient pas tarder à être annoncées.

### Comment ça marche ?

Vous branchez le Card e-reader sur votre GBA, vous glissez des cartes de type Card-e dans la fente prévue à cet effet, et hop, le tour est joué !



### À quoi ça sert ? (exemple avec Pokémon Card-e)

Option 1 : Vous chargez les données du « side code » de votre trading card et obtenez des « e-applications » sur l'écran de votre GBA : un « e-anime » et un « e-game mini ».



Le « e-anime » est un petit D.A. avec votre Pokémon !

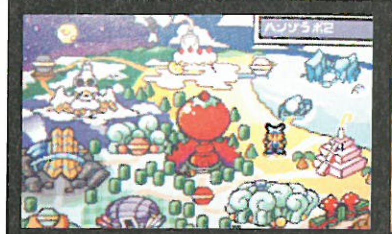
Le « e-game mini » n'est autre qu'un petit jeu avec votre perso !

Option 2 : Vous chargez les données du « base code » de votre trading card et obtenez tous les fichiers d'informations de votre Pokémon Card !

La fiche détaillée de votre Pokémon et tout son cycle d'évolution vous sont expliqués à l'écran.

# Nouveautés GBA : la déferlante

**Au total, 55 titres GBA étaient présentés en version jouable, parmi lesquels beaucoup de hits potentiels, à tel point que nous n'avons pas la place de tous vous les présenter ce mois-ci. Outre ceux que vous trouverez plus bas, notez simplement que Phalanx (Kemco), Sonic Advance (Sega), Guilty Gear X (Sammy), Tekken (Capcom) et Magical Vacation (Nintendo) ont fait forte impression.**



*Tomato Adventure (Nintendo) s'annonce comme un RPG comique et original. Sortie au Japon : janvier 2002.*



*Tottoko Hamtarô 3 (Nintendo) est un jeu d'aventure ayant pour thème l'amour et mettant en scène des hamsters ! Sortie au Japon : mars 2002.*



*Fier d'une cartouche équipée d'un capteur d'inclinaison, l'action-puzzle Happy Panecchu (Nintendo) vous fait mettre la GBA dans toutes les positions. Démentiel ! Sortie au Japon : printemps 2002.*



*Plus de 30 persos jouables vous attendent dans le magnifique Street Fighter Zero 3 Upper (Capcom). Sortie au Japon : 30 novembre 2001.*

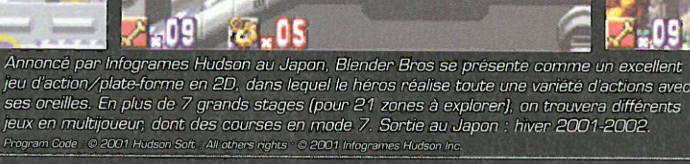






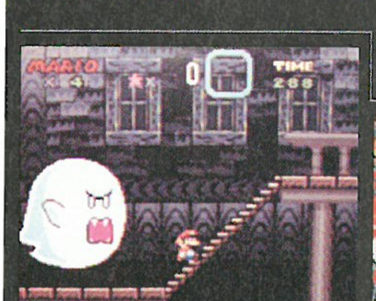






*Annoncé par Infogrames Hudson au Japon, Blender Bros se présente comme un excellent jeu d'action/plate-forme en 2D, dans lequel le héros réalise toute une variété d'actions avec ses oreilles. En plus de 7 grands stages (pour 21 zones à explorer), on trouvera différents jeux en multijoueur, dont des courses en mode 7. Sortie au Japon : hiver 2001-2002.*





*Super Mario Advance 2 (Nintendo) n'est autre que la version GBA du Super Mario World de la SFC. Un jeu dément à acheter absolument ! Sortie au Japon : janvier 2002.*



*Action et combats de 1 à 4 joueurs sont au programme de Batland (Nintendo). Sortie au Japon : printemps 2002.*




*Le jeu de simulation-RPG Fire Emblem (Nintendo) débarque sur GBA. Sortie au Japon : N.C.*





*Kikikaikai Adobansu (Altron) est le tout nouveau volet d'une sublime série de jeux d'action-shooting ! Sortie au Japon : 5 octobre 2001.*





*Joli et captivant, Densetsu no Stafi est un nouveau jeu d'action de Nintendo. Sortie au Japon : janvier 2002.*

Made in Japan 

# BioHazard

## L'aventure continue sur GameCube !

**Vous dites ? La GameCube ? Une console pour les gosses ? C'est ça les gars, c'est ça ! Lisez un peu cet article et préparez-vous. Avec les nouveaux BioHazard de Mikami Shinji, vous allez hurler de terreur devant la nouvelle Nintendo !**

*C'est quand même beau l'amour !*





*Shinji Mikami semble totalement convaincu de la supériorité de la GameCube par rapport à tous les autres hardwares, aussi bien au niveau des capacités que de la qualité de l'environnement de développement.*

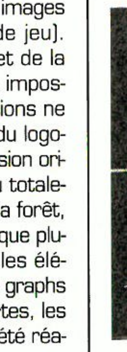


*Les herbes de la forêt sont animées en vidéo et semblent plus vraies que nature !*

Incroyable ! Le 13 septembre dernier, veille du lancement de la GameCube au Japon, Capcom a procédé à une annonce qui a retenti comme un coup de tonnerre dans l'industrie nippone du jeu vidéo. Au cours de cette fabuleuse conférence de presse honorée de la présence de Shigeru Miyamoto himself (Nintendo), Shinji Mikami a annoncé la nouvelle stratégie de Capcom concernant la série BioHazard (Resident Evil en Occident). Ainsi, tous les précédents épisodes vont renaître en versions « revues et archi-boostées », et ce exclusivement sur GameCube ! De plus, deux volets inédits seront eux aussi lancés uniquement sur la console de Nintendo, qui, selon Shinji Mikami, offre le meilleur environnement de développement. Le planning des sorties est le suivant : BioHazard (que nous vous présentons ici) sortira le 22 mars prochain au Japon ; ensuite, ce sera BioHazard 0 (un jeu originellement prévu sur N64). Puis sortiront les BH 2, BH 3 Last Escape et BH Code : Veronica, en versions supraboostées. Enfin, ce sera au tour de l'inédit... BioHazard 4 ! Capcom et Shinji Mikami reçoivent tout le soutien et l'aide de Nintendo pour cette nouvelle vague de jeux de « survival-horror », laquelle va permettre à la GC d'élargir très sensiblement sa cible au public « adulte », en faisant notamment venir vers elle la totalité des fans de Resident Evil !



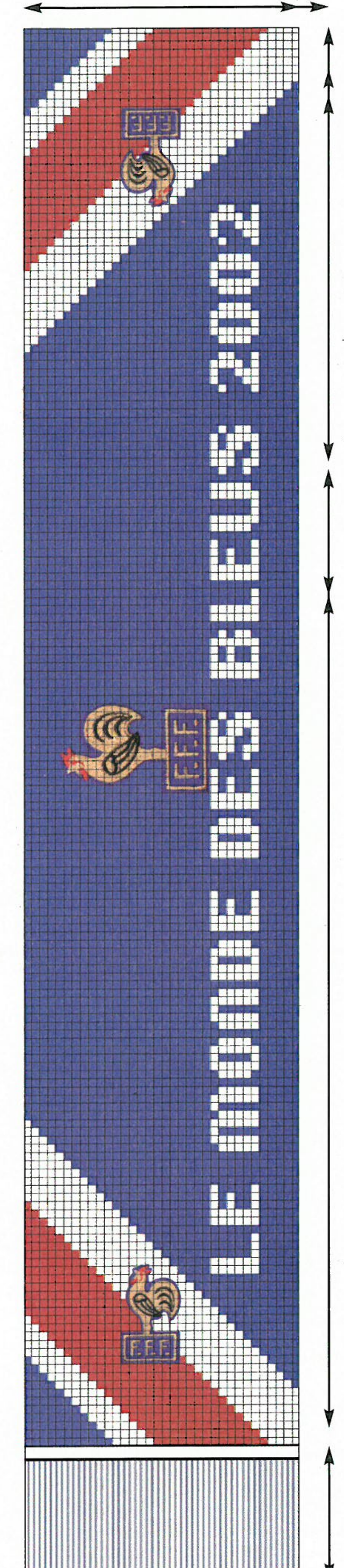
### BioHazard : une tuerie sur GameCube

Dispo au Japon le 22 mars 2002, jour du sixième anniversaire de sa sortie sur PSone, BioHazard est le jeu dont nous vous dévoilons les premières images ce mois-ci (ce sont TOUTES des écrans de jeu). Attention, il s'agit bien du tout premier volet de la série, mais il a tellement évolué qu'il semble impossible de le reconnaître. Eh oui, les améliorations ne s'arrêtent absolument pas au changement du logo-titre ! On retrouve tous les passages de la version originelle, auxquels s'ajoutent des zones de jeu totalement inédites, comme par exemple celle de la forêt, que l'on va devoir maintenant traverser, ainsi que plusieurs nouveaux décors (dans l'ensemble, les éléments modifiés et originaux vont pleuvoir). Les graphs et animations sont à pleurer de bonheur. Certes, les plans restent fixes, mais un travail de folie a été réa-



T.2 = 143 m : 53 cm / T.3 = 42 m : 58 cm / T. 4 = 163 m : 62 cm




T. 6 mois = 40 rgs : 11 cm

T. 6 mois = 14 rgs : 4 cm

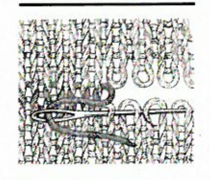
T.12 mois = 42 rgs : 12 cm

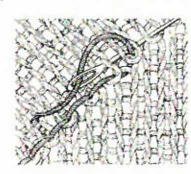
T.12 mois = 18 rgs : 5 cm

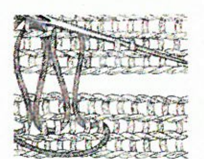
T.12 mois = 18 rgs : 5 cm



**Points employés** **cotes 1/1**, aig. n°3. aig. n°3,5 suivre les grilles.







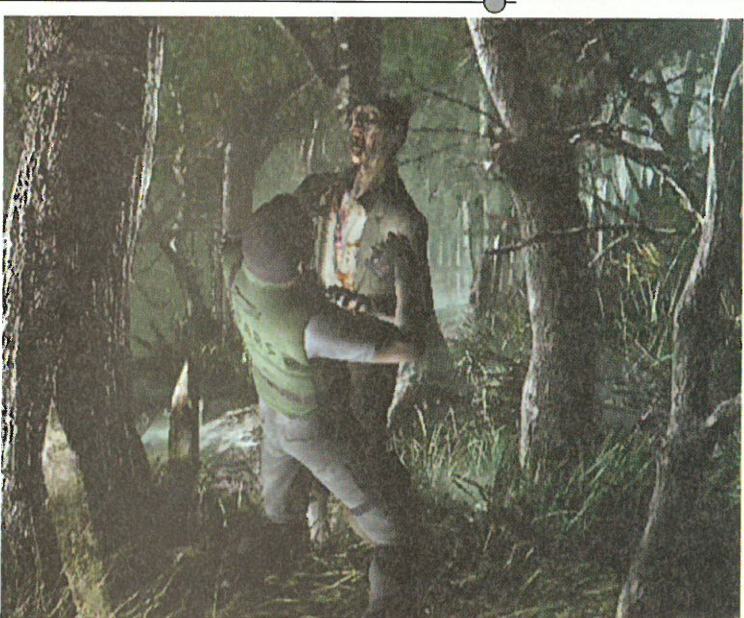
lisé sur les animations du décor (en vidéo) et sur les effets spéciaux (orage, ombres et lumières calculées en temps réel, gestion foudroyante des contrastes, etc.), ainsi que sur les détails des décors. Enfin, la modélisation des persos en 3D va au-delà de tout ce que nous avions connu dans un titre console. La démo en temps réel que nous avons pu admirer donne l'impression de voir un film d'horreur hyper-violent et entièrement interactif. Au final, ce soft n'a absolument plus RIEN à voir avec le jeu que nous connaissions sur PSone et Saturn (dont il ne reste en fait que le titre et l'essence) et sa qualité se situe à un niveau technique encore jamais vu sur consoles. Rendez-vous dans Joypad le mois prochain pour un grand article sur cette nouvelle bombe de Capcom !

**Éditeur :** Capcom • **Machine :** GameCube
**Sortie au Japon :** 22 mars 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.

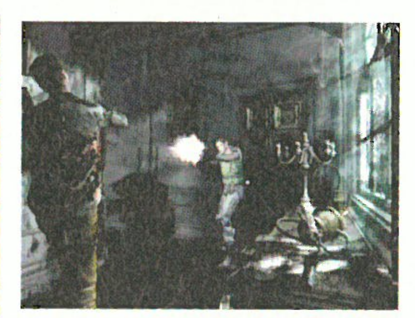




La qualité de la modélisation des persos, qui évoluent en 3D temps réel, laisse rêveur.



La forêt, un passage effrayant et totalement inédit !



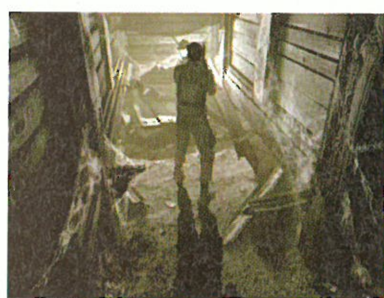




Shigeru Miyamoto (Nintendo) peut être fier et heureux : la GC a définitivement séduit Capcom.

Des gamins aux joueurs « adultes », la ludothèque GameCube couvrira tous les publics.





Non, ceci n'est pas une séquence en images de synthèse mais bien un écran de jeu !



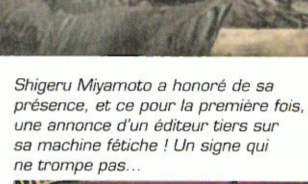
Le téméraire Chris Redfield arrive sur GC : ça va saigner !







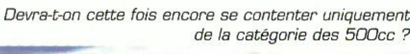
Le soft gère tous les effets de lumière en temps réel !

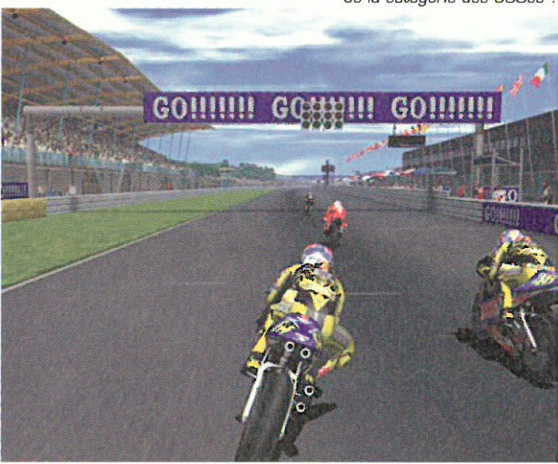


Shigeru Miyamoto a honoré de sa présence, et ce pour la première fois, une annonce d'un éditeur tiers sur sa machine fétiche ! Un signe qui ne trompe pas...




La palette de couleurs semble plus terne que dans le premier volet.

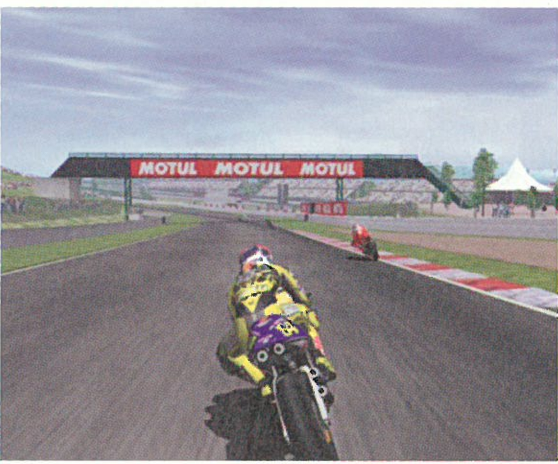
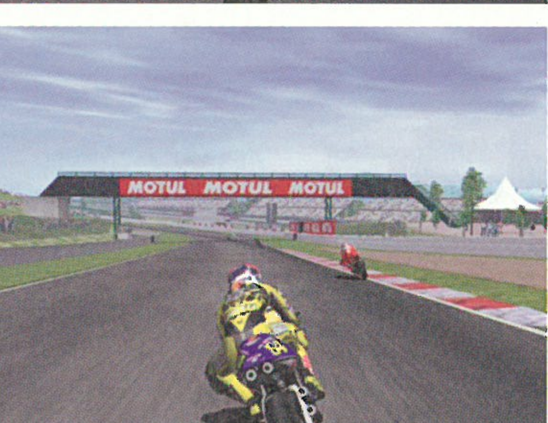

Devra-t-on cette fois encore se contenter uniquement de la catégorie des 500cc ?




# Moto GP 2

Pour le plus grand plaisir des amateurs de deux-roues, les premières images de Moto GP 2 viennent d'être dévoilées au Japon. Malgré les petites gamelles commerciales du premier volet en arcade (GP500) et sur PS2 (Moto GP), Namco n'hésite donc pas à nous livrer une version upgradée de sa course décoiffante. Pour le moment, les améliorations graphiques promises ne sautent pas encore aux yeux, d'autant plus que la palette de couleurs semble plus terne qu'avant ! En revanche, l'affichage s'annonce plus stable et moins scintillant. La grosse évolution est à mettre au compte des circuits, dont le nombre passe de cinq à dix : cinq fidèles reproductions « polygonisées » de parcours mondialement célèbres (dont Le Mans) s'ajoutent aux cinq tracés recyclés du premier volet. Voilà tout ce qu'on sait pour l'instant sur ce soft très typé arcade, dont la sortie est prévue dès cet hiver sur la PS2 japonaise.

**Éditeur :** Namco • **Machine :** PlayStation 2 • **Sortie au Japon :** Hiver 2001/2002 • **Sortie en Europe :** N.C.

Namco n'a pas encore dévoilé l'habillage de l'écran.

# Armored Core 3

La liste complète des nouveaux éléments qu'intégrera AC3 sera annoncée dans les prochains mois.



Annoncé tout récemment au Japon, Armored Core 3 constitue, malgré son titre, le sixième volet de cette célèbre série de jeux d'action de FromSoftware (il s'agit en revanche de la troisième apparition d'AC sur PS2). Mise en scène spectaculaire en 3D temps réel, action furieuse, ambiance SF froide et robotisée : toutes les bases sont reprises. L'incontournable Mecha Customize System est renforcé et plus de 200 pièces (Parts) de customisation issues des précédents AC reviennent totalement rénovées. Doté d'une vitesse plus élevée et d'un univers de jeu plus ambitieux, ce soft jouit déjà d'une qualité graphique impressionnante, alors que son stade de développement n'excède pas encore les 5 %. Profitant de toute l'expérience de FromSoftware sur PS2, ce DVD-Rom pourrait bien s'affirmer comme l'épisode incontournable d'une série sur la pente ascendante.

**Éditeur :** FromSoftware • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie au Japon :** Été 2002 • **Sortie en Europe :** N.C.


AC3 sera plus rapide et ébouriffant que les précédents volets.




Action, explosions, robots de combat customisables à volonté : voilà toute l'essence de la série Armored Core.

## en bref



### GOLD STAR MOUNTAIN



Ce jeune garçon sympathique sera le héros de Gold Star Mountain, un tout nouveau jeu d'action-RPG annoncé par FromSoftware sur GameCube. Dans son aventure, il sera épaulé par différents animaux (un jeune tigre, un lapin rose...). La sortie de ce soft est prévue pour le courant de l'année 2002 au Japon.

### KING'S FIELD IV

Au terme de près de cinq ans d'absence, la série King's Field de FromSoftware est de retour. Développé sur PS2, King's Field IV s'annonce comme un bon gros RPG en 3D temps réel et en vue subjective. Doté de graphs et d'effets spéciaux largement supérieurs à ceux des précédents opus, ce soft sur DVD-Rom devrait dégager une atmoshère très particulière. Sa sortie est prévue pour le 4 octobre au Japon.



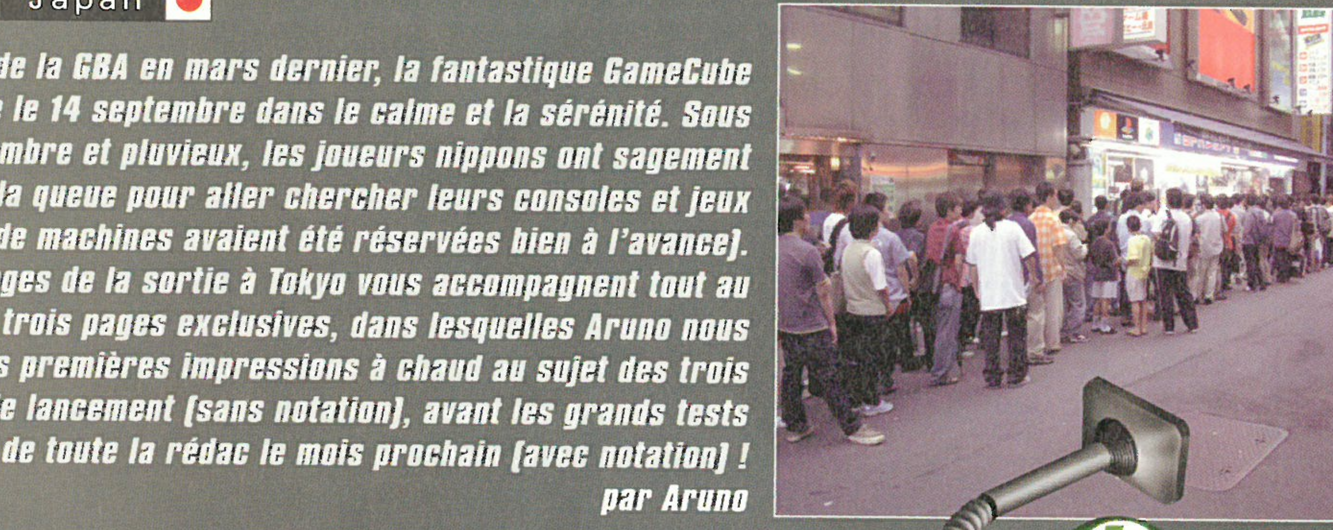
### UN BIO DE CONSOLATION SUR PS2 ?

Si Shinji Mikami a choisi de poursuivre la série des « vrais » BioHazard uniquement sur GameCube, les possesseurs de PS2 ont quand même droit à un épisode parallèle sur leur bécane, Gun Survivor 2 BioHazard Code : Veronica. Déjà sorti en arcade, ce gun shooting 3D comptera un Dungeon Mode que la borne originale n'intégrait pas. Compatible avec le Guncon 2 de Namco, ce CD-Rom signé Capcom sortira en novembre au Japon.





Made in Japan

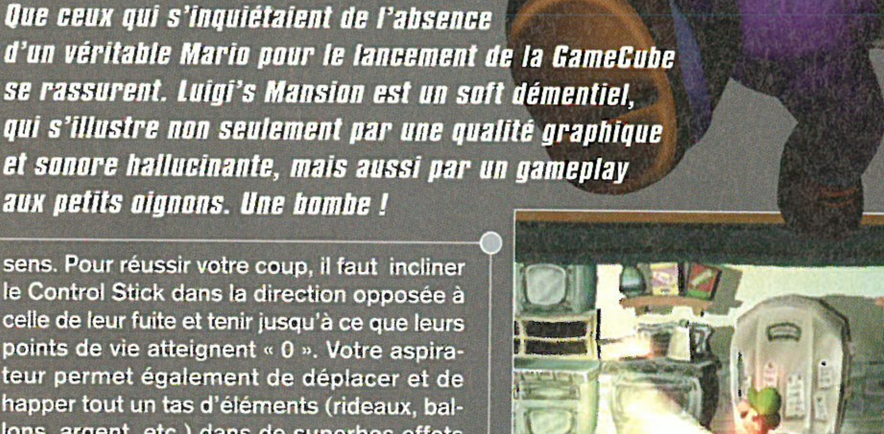


**À l'instar de la GBA en mars dernier, la fantastique GameCube est sortie le 14 septembre dans le calme et la sérénité. Sous un ciel sombre et pluvieux, les joueurs nippons ont sagement fait la queue pour aller chercher leurs consoles et jeux (beaucoup de machines avaient été réservées bien à l'avance). Les images de la sortie à Tokyo vous accompagnent tout au long de ces trois pages exclusives, dans lesquelles Aruno nous livre ses premières impressions à chaud au sujet des trois titres de lancement (sans notation), avant les grands tests de toute la rédac le mois prochain (avec notation) !**

**par Aruno**

# Luigi's Mansion

NINTENDO GAMECUBE



**Que ceux qui s'inquiétaient de l'absence d'un véritable Mario pour le lancement de la GameCube se rassurent. Luigi's Mansion est un soft démentiel, qui s'illustre non seulement par une qualité graphique et sonore hallucinante, mais aussi par un gameplay aux petits oignons. Une bombe !**

Dans ce jeu d'action-aventure, votre mission est simple : explorer un manoir rempli de fantômes, afin de retrouver Mario. Pour avancer, vous ne disposez que d'une lampe torche, mais dès le début, le Docteur Oya Mâ (expression japonaise signifiant « Mon Dieu ! ») vous fait cadeau de deux de ses inventions pour vous aider dans votre visite des lieux : un aspirateur insolite et une « Game Boy Horror » (!). Si la lampe torche sert à se repérer dans l'obscurité, elle est aussi nécessaire pour surprendre les fantômes, qui s'immobilisent momentanément lorsqu'on leur braque la lumière dessus (on voit aussitôt leur cœur apparaître). Il suffit alors de profiter de cet instant de faiblesse pour les aspirer. Cependant, certains sont durs à cuire, difficiles à locker et ils se secouent dans tous les sens. Pour réussir votre coup, il faut incliner le Control Stick dans la direction opposée à celle de leur fuite et tenir jusqu'à ce que leurs points de vie atteignent « 0 ». Votre aspirateur permet également de déplacer et de happer tout un tas d'éléments (rideaux, ballons, argent, etc.) dans de superbes effets techniques. Enfin, la Game Boy Horror est un accessoire capable d'afficher la map des lieux, de voir ce qui est invisible à l'œil nu (vous affichez alors le décor en vue subjective)... En progressant dans l'aventure, vous verrez que votre aspiro peut également propulser des « éléments » appartenant à trois types : feu, eau et air glacé !



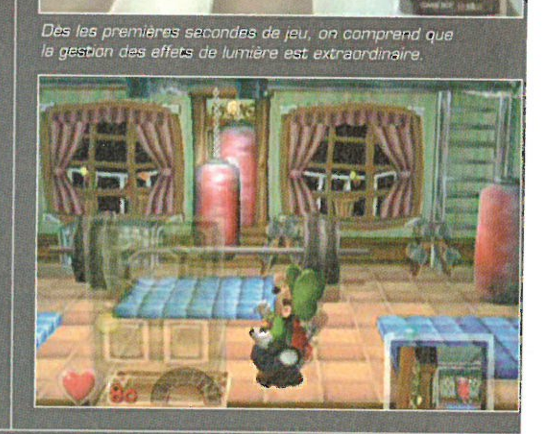
Une aventure passionnante dans un manoir hanté, à la recherche de Mario.



## UNE AMBIANCE EXTRAORDINAIRE !

Dès le départ, on plonge dans une courte intro. Après avoir traversé un étrange bosquet, Luigi arrive à l'entrée du manoir. On est d'emblée totalement immergé dans un univers à l'ambiance extraordinaire et le ton oscille merveilleusement entre l'épouvante et le comique, façon Scoubidou. Luigi est

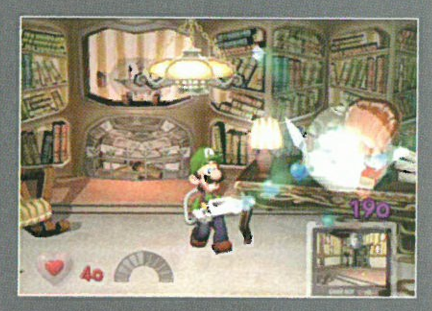
Dès les premières secondes de jeu, on comprend que la gestion des effets de lumière est extraordinaire.



clairement mort de trouille en quasi-permanence : on l'entend crier des « Mario ! Maaario ! », sursauter quand un fantôme apparaît ou fredonner nerveusement le thème du jeu tout seul comme pour essayer de se rassurer ! La qualité graphique est exceptionnelle, avec des décors parfaitement lisibles, dont l'angle est guidé par le jeu, mais qui sont tout de même totalement modélisés en 3D. Gestion des effets de lumière en temps réel, graphs et anims des fantômes constituent les points forts de ce soft à la conception irréprochable. L'ambiance sonore, offrant des thèmes bien orchestrés, des voix géniales et parfois même de petites ziques façon 8 bits, est parfaite. La maniabilité, qui utilise tous les éléments de la manette GC à part la croix de direction, semble intimidante au départ, mais un mode Training permet de s'y faire très rapidement



Vous ferez de nombreux allers-retours entre le labo du Docteur Oya Mâ et le manoir.







et l'utilisation des deux sticks analogiques se révèle finalement aisée et très précise. Une « galerie » vous permettant de transformer en tableaux les fantômes capturés ajoute une touche « collection » au challenge. Celui-ci fait preuve d'un niveau de difficulté au poil et le système de progression, basé sur un triple mouvement d'élimination des fantômes, de résolution d'énigmes et de découverte de clés, vous motive en permanence (notez que chaque « Area » du jeu se termine par un « boss fantôme »). Enfin, contrairement aux autres bécanes du marché, les temps de chargement sont imperceptibles. Bien plus qu'un Resident Evil mignon et gentillet façon Nintendo, Luigi's Mansion est un jeu techniquement sidérant, au système parfaitement conçu et capable d'envoûter tous les types de joueurs : un soft prodigieusement dément, à posséder absolument !

**Éditeur : Nintendo • Machine : GameCube**
**Sortie au Japon : Disponible !**
**Sortie en Europe : Printemps 2002**

# Super Monkey Ball

Réalisé par Amusement Vision (Sega), Super Monkey Ball est une pure réussite : niveau de finition et plaisir de jeu sont irréprochables. Version boostée du jeu d'arcade Monkey Ball, ce soft vous demande de faire avancer une boule (contenant un singe !) jusqu'à la fin de chaque stage dans un temps limité. Les parcours sont hyper variés et truffés de... bananes à récupérer. La gestion du stick analogique gauche (seule commande nécessaire dans le jeu normal) et de l'espace tridimensionnel est parfaite, vous donnant une étonnante impression de pesanteur. Ainsi, plus vous poussez votre stick en avant, plus votre boule prend de la vitesse. De même, sur les pentes abruptes, vous sentez bien la boule accélérer méchamment et vous devez habilement doser vos pressions en arrière, afin de faire baisser sa vitesse à l'entrée des courbes et éviter la chute fatale. Outre ce mode Main Game (pour 1 à 4 joueurs), on trouve un fabuleux Party Game (en multijoueur lui aussi et comprenant trois jeux : Monkey Race, Monkey Fight et Monkey Target) et un mode Mini-Game avec billard, bowling et golf ! Hyper simple et marrant tout seul, ce jeu devient absolument génial à plusieurs.

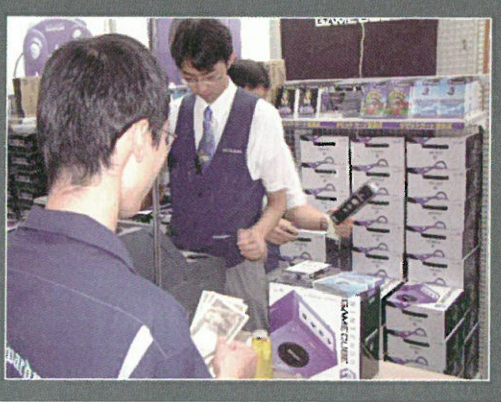






Outre une variété étonnante de « jeux dans le jeu », SMB compte plus de 100 stages !



**Éditeur : Sega (Amusement Vision) • Machine : GameCube**
**Sortie au Japon : Disponible ! • Sortie en Europe : N.C.**




# Wave Race Blue Storm

**_Cinq ans après la version N64, le mythique Wave Race est enfin de retour. Dans l'esprit, rien n'a vraiment changé. En revanche, côté réalisation et sensations inhérentes à celle-ci, l'évolution est absolument radicale !_**

Une nouvelle fois, Nintendo intègre dans sa line-up de lancement un soft principalement basé sur une performance technique relative à la représentation de décors tridimensionnels. Ainsi, après F-Zero sur SFC, Pilotwings 64 sur N64 et F-Zero for GBA sur… GBA, voici Wave Race : Blue Storm sur GC. Et une nouvelle fois, le résultat est cultissime ! Après avoir choisi mode de jeu et perso (parmi huit pilotes dont les performances des machines sont calculées sur cinq paramètres), on plonge littéralement dans le soft. Comme sur N64, outre le fait de speeder sur les eaux, on peut réaliser différentes figures acrobatiques, lesquelles sont agréables à regarder dans le tout nouveau mode Replay.

On est immédiatement impressionné par la représentation de l'espace aquatique, au sein duquel on se livre à d'ébouriffantes courses de jet-skis. La surpuissance de la GC se mesure dans le rendu des mouvements des vagues, dans la simulation de l'élément « eau » et son évolution en fonction de paramètres complexes (déplacements des engins, changements de météo, du climat et de la lumière, variation de la force et de la taille des vagues). Des reflets fascinants (évoluant en fonction du moment de la journée) se mélangent à des fonds marins qui apparaissent en transparence (!), à des projections d'eau sur l'écran, etc. Mais la performance ne se limite pas à l'aspect esthétique : cette gestion de l'eau en 3D et en temps réel se marie à un gameplay offrant des sensations extraordinaires, lequel est lié à la représentation de l'eau (le fait d'être porté, ralenti, frappé ou encore soulevé par les vagues). En fait, on a droit à une évolution d'un type équivalent à celle de la série GT qui, en passant de la PSone à la PS2, a brusquement changé de dimension sans pour autant chambouler son système de base. Et le résultat est admirable ! C'est ça la magie d'une technologie époustouflante mise au service de développeurs surdoués. Et tout ça, c'est jouable à deux sur écran splitté en deux, voire en quatre simultanément, chacun jouissant de son magnifique quart d'écran très détaillé. Doté d'un solide niveau de difficulté et d'une grande durée de vie, WRBS est un soft monstrueusement dément, à posséder absolument !

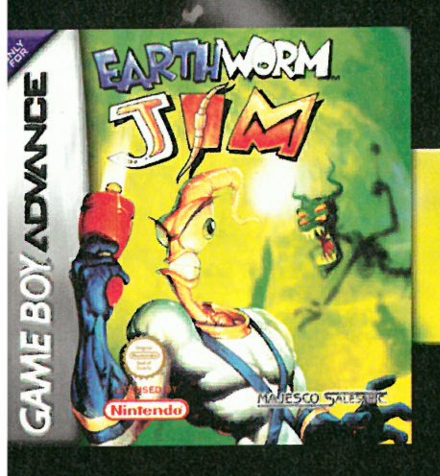



Magnifique graphiquement, Wave Race : Blue Storm jouit d'un formidable « gameplay aquatique ».




**Éditeur : Nintendo • Machine : GameCube**
**Sortie au Japon : Disponible**
**Sortie en Europe : Printemps 2002**

# 3 HITS débarquent sur Game Boy Advance

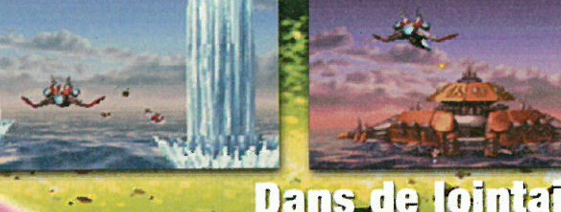







**Earthworm Jim, le ver de terre armé de son pistolet à plasma est de retour sur Game Boy *Advance* et il n'est pas content.**








**Dans de lointaines régions de notre galaxie, par-delà les obscures limites de la nébuleuse d'Orion...**













**Pitfall Harry Jr. va devoir courir très vite et affronter les pires périls de la jungle amazonienne pour sauver son père des mains d'une terrible entité Maya.**




GAME BOY ADVANCE








**Le 27 août dernier à Tokyo, Microsoft a enfin clarifié ses plans de lancement de la Xbox au Japon. Même si la conquête du marché nippon s'annonce difficile, le géant américain n'en reste pas moins très positif et confiant : six gros titres japonais seront disponibles dès la sortie de sa machine, et la liste des éditeurs tiers continue de s'allonger.**

Lors de la conférence Xbox du 27 août dernier, Microsoft a réussi une intéressante démonstration de volonté en terre nippone : en présentant aux journalistes un bon nombre de titres de qualité, parfaitement adaptés au marché japonais (aucun soft étranger n'a été montré en vidéo), le géant américain a sans doute marqué quelques points en matière de crédibilité.



*Le pad japonais n'est malheureusement pas beaucoup plus rassurant que l'occidental.*

# Xbox
## Révélations en direct du front nippon




*La Xbox sortira au Japon le 22 février 2002. À l'instar de Sony C.E., Microsoft joue avec les chiffres.*

La branche japonaise de Microsoft est en net progrès, mais on regrettera encore certaines maladresses. Tout d'abord, cette conférence arrive immédiatement après le Nintendo Space World, où rayonnaient toutes les nouveautés GameCube. Autre problème : la date de sortie de la console au Japon est repoussée au 22 février 2002. En somme, pas de Xbox sous les sapins des joueurs nippons le 25 décembre prochain : la place est libre pour les PS2, GameCube et GBA. Toutefois, Hirohisa Ôura, « managing director » des activités Xbox au Japon, reste confiant : « D'abord, nous allons réussir le lancement aux États-Unis en novembre et nous poursuivrons au Japon en surfant sur cette vague de succès. Il est douloureux de manquer les ventes de Noël, mais si l'on regarde les choses à long terme, je ne pense pas que cela soit un coup sévère. »

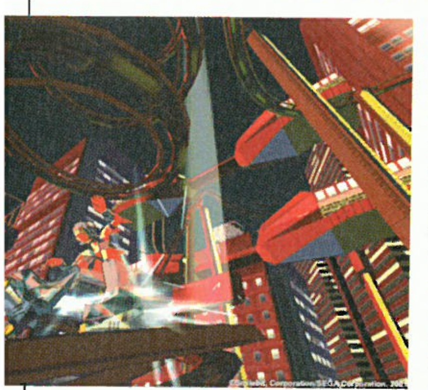
Avec l'arrivée d'Atlus, Namco et FromSoftware dans la liste de ses éditeurs tiers, H. Ôura sait que la Xbox a désormais un grand nombre d'alliés importants d'un point de vue stratégique. Namco sortira ainsi le tout nouveau Ridge Racer, Soul Calibur 2, l'action-RPG Dead to Rights et un jeu d'action-aventure au nom inconnu. Aucune image n'est encore dispo, mais ça promet. Atlus vient avec Shin Megami Tensei Online, la version en ligne d'un jeu de rôle à succès. Quant aux titres FromSoftware, vous les trouverez en images dans ce reportage. Si on ajoute à cela une liste de six gros titres prêts pour le 22 février prochain (Genma Onimusha de Capcom, Air Force Delta II et Silent Hill 2 de Konami, JSRF et Gun Valkyrie de Sega, et DOA 3 de Tecmo), pour un total allant de 12 à 20 jeux de lancement, on peut dire que la Xbox surprend agréablement et prépare bien son arrivée au Japon. Cependant, il lui faudra plus d'arguments exclusifs pour séduire les joueurs nippons (précisons que le nouveau Ridge Racer et Soul Calibur 2 sortiront aussi simultanément sur PS2 et GC). Enfin, le prix de la console et le contenu précis des services en réseau restent inconnus.

Alors, la Xbox saura-t-elle attirer les gamers nippons ? La réponse se trouve sans doute dans la sélection des softs les plus marquants que nous vous présentons ici.

## JET SET RADIO FUTURE

Démentiel. Ce seul mot pourrait suffire à décrire Jet Set Radio Future de Sega sur Xbox. La ville est immense (et entièrement interactive), les animations des persos ahurissantes de classe et le fun explose à l'écran. Avec un nombre de figures réalisables revu à la hausse, un mode Multijoueur mégafunky et un système de jeu affiné et offrant encore plus de liberté, ce soft réalisé avec passion par l'équipe de Smilebit est exceptionnel : une bombe de beauté et de plaisir, qui sera dispo le jour du lancement de la console au Japon !

**Éditeur : Sega (Smilebit) • Sortie au Japon : 22 février 2002 • Sortie en Europe : N.C.**

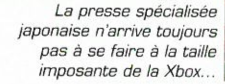









*La presse spécialisée japonaise n'arrive toujours pas à se faire à la taille imposante de la Xbox...*



## MURAKUMO

Murakumo est l'une des grosses nouveautés du mois sur Xbox. Vous y incarnez un justicier pilote de robot, qui a pour devoir de protéger une ville portuaire futuriste au taux de criminalité élevé. Le temps dont vous disposez pour nettoyer chaque stage en 3D temps réel est égal à celui de l'autonomie de votre machine, ce qui n'est pas énorme, et vous devez donc foncer en permanence. Actuellement à un stade de développement d'environ 10 %, ce jeu d'action 3D hyper-speedé propose un design et une réalisation graphique absolument splendides.

**Éditeur : Fromsoftware • Sortie au Japon : Courant 2002 • Sortie en Europe : N.C.**







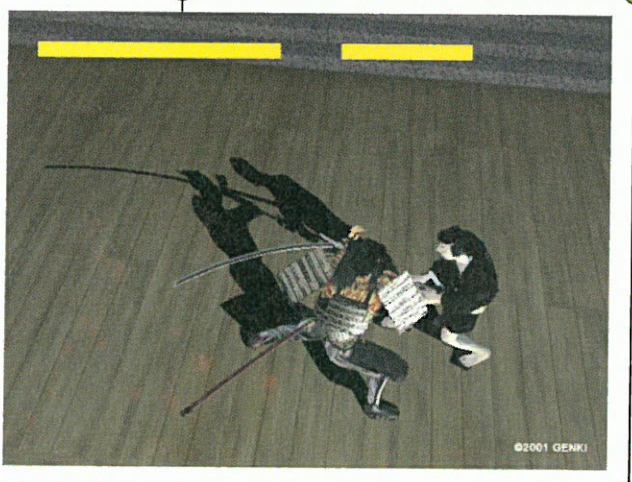


## ZAN KABUKI

Action, art et spectacle vous attendent dans le « tranchant » Zan Kabuki de Genki. Ce jeu de combat propose des confrontations à l'arme blanche, au cœur d'un univers directement inspiré du kabuki, un des célèbres théâtres traditionnels japonais, aussi bien pour les mouvements que pour les costumes et l'ambiance générale. Les duels se déroulent sur des scènes variées et certains systèmes de jeu semblent originaux, comme le Polularity System (votre popularité vous fait gagner de nouvelles techniques) ou le Trading System (avec lequel vous engagez de nouveaux acteurs-combattants talentueux).

**Éditeur : Genki • Sortie au Japon : N.C. • Sortie en Europe : N.C.**

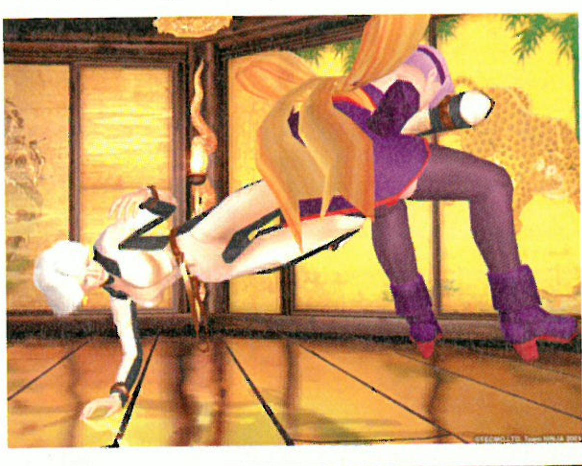








Sapé comme un prince du showbiz, Tomonobu Itagaki a réalisé une impressionnante démo de Dead or Alive 3 en temps réel. Sublime !

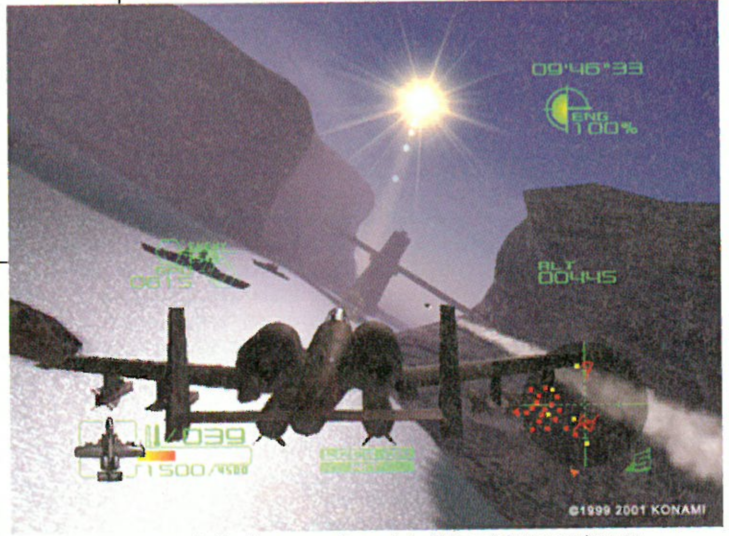




**Dead or Alive 3** est bien la bombe qu'on attendait tous. Sublime à tous les points de vue (décors, persos, animations, système de jeu, vitesse des coups, caméras...), ce DVD de baston 3D signé Tecmo va autant enflammer les processeurs de la Xbox que le cœur des gamers. Dispo le 22 février 2002 au Japon, cette merveille sortira en même temps que la console aux États-Unis, le 8 novembre prochain.




Avec **Ex Chaser**, Idea Factory nous annonce un action-RPG jouable jusqu'à 4 simultanément sur le même écran, basé sur la communication. Sortie au Japon : 22 février 2002.




Graphismes riches en détails, décors au sol en relief, effets spéciaux convaincants et animation foudroyante, **Air Force Delta II** de Konami a énormément progressé techniquement. Ce shoot 3D va faire du bruit ! Sortie au Japon : 22 février 2002.




**Gun Valkyrie** de Sega (réalisé par Smilebit) vous propose de casser d'étranges « insectoïdes » sur la planète Tilnag. Techniquement parlant, cet action-shooting fait très fort. À ce spectacle impressionnant s'ajoute une intéressante maniabilité usant de deux sticks analogiques. Les aventures des deux héros de Gun Valkyrie sortiront au Japon le 22 février 2002.



Bien que présent sur la scène au milieu des responsables de la Xbox au Japon, le célèbre « Miyata Lagaffe » (veste blanche) n'a pas dit un seul mot...





Il est encore difficile de savoir si **Silent Hill 2** sur Xbox sera meilleur que sur PS2. Mais qu'importe, ce soft d'horreur/aventure de Konami (KCE Tokyo) s'annonce de toute façon comme une pure merveille. Sortie au Japon : 22 février 2002.

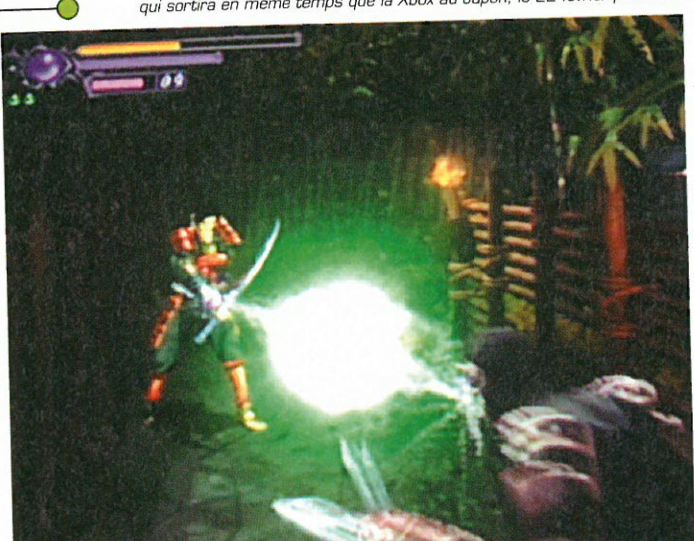
Avec **Genma Onimusha**, Capcom nous offre une version totalement améliorée de son hit PS2. Le développement est déjà quasiment achevé et voici la liste des changements notables : ajout d'attaques et de costumes (pfff !), renforcement de l'aspect horreur, balance de jeu et difficulté révisées, et amélioration de la qualité graphique... Un soft peu surprenant mais superbe, qui sortira en même temps que la Xbox au Japon, le 22 février prochain.











Prévu pour cet automne en arcade, **Shikigami no Shiro**, un shoot'em up vertical développé par Alfa System, est également annoncé sur Xbox. Publié par Mi-Pic Corp., ce titre s'annonce très classique mais diablement pêchu. Sortie au Japon : N.C.





Avec **Double-S.T.E.A.L.**, Bunkasha Games nous propose un jeu de « car action » bien bourrin, avec une belle variété de véhicules (motos, camions, tanks et autres...) à essayer tout au long de 16 missions. Sortie au Japon : N.C.





Jeu de simulation-RPG en temps réel, **Gaia Blade** de FromSoftware s'annonce comme un jeu sympathique entièrement en 3D. Sortie au Japon : courant 2002.




**World Billiards Tournament** est une simulation de billard en 3D polygonale signée ASK Corp. L'approche des développeurs se veut réaliste à tous les points de vue. Sortie au Japon : N.C.

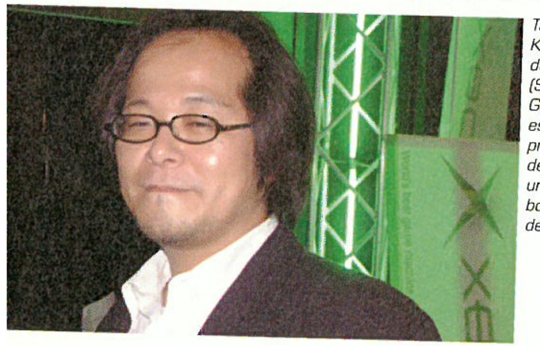
Jeu d'aventure en 3D polygonale, **Relics - The absolute spirit** est un produit signé Bothtec. On nous annonce un système de jeu complètement unique et tout et tout, mais côté design, les développeurs ont encore du pain sur la planche. Sortie au Japon : N.C.







Infogrames Hudson annonce **Transworld Surf** sur Xbox. Techniquement, ça semble puissant, et en plus c'est jouable jusqu'à 4 simultanément. Sortie au Japon : 22 février 2002

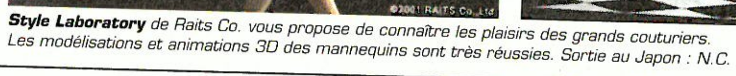


Takayuki Kawagoe de Smilebit (Sega Group) est le producteur de JSRF, une des bombes de la Xbox.




Interlex et Panther Software offrent à la Xbox son premier Dongeon-RPG. La map de ce grand donjon tridimensionnel métallique devrait changer aléatoirement lors de chacune de vos parties. Sortie au Japon : N.C.



**Style Laboratory** de Raits Co. vous propose de connaître les plaisirs des grands couturiers. Les modélisations et animations 3D des mannequins sont très réussies. Sortie au Japon : N.C.



Jeu d'aventure destiné au marché japonais, **Triangle Again** est un soft avec lequel Mig Entertainment compte séduire les fans de Shôjo manga (girl's comics). Sortie au Japon : N.C.



## SEGA GT 2002

Les premières véritables images de Sega GT 2002 sur Xbox ont été dévoilées en vidéo lors de cette conférence. Rappelons que ce soft constitue la suite de Sega GT sur Dreamcast, une simulation automobile qui avait plus fait parler d'elle pour son titre provocateur (du genre « voilà le Gran Turismo de Sega ! ») que pour sa qualité, un peu faiblarde en regard de ce que l'on nous promettait. Pour cet opus Xbox, les développeurs de Wow Entertainment vont tenter de nous offrir un soft beaucoup plus solide, avec notamment des automobiles superbement modélisées, dégageant une forte « sensation de réalité », pour reprendre les termes de R.Nakagawa, président de Wow. La magnifique Honda NSX, qui tournait avec d'autres monstres dans la démo, permettait de s'en convaincre. Les animations 3D sont bien puissantes et les graphismes profitent d'un excellent affichage. En revanche, les décors paraissent encore un peu tristes, ce qui n'est pas vraiment étonnant à ce stade du développement. Dans l'ensemble, Sega GT 2002 semble déjà disposer des arguments nécessaires pour entrer dans la liste des futures « valeurs sûres » de la Xbox.

**Éditeur : Sega (Wow Entertainment) • Sortie au Japon : N.C.**
**Sortie en Europe : N.C.**



***Sega GT 2002** sur Xbox pourra-t-il atteindre la qualité de GT3 sur PS2 ?*

*Wow Entertainment est l'une des plus fortes sociétés de Sega Corporation en matière de programmation.*





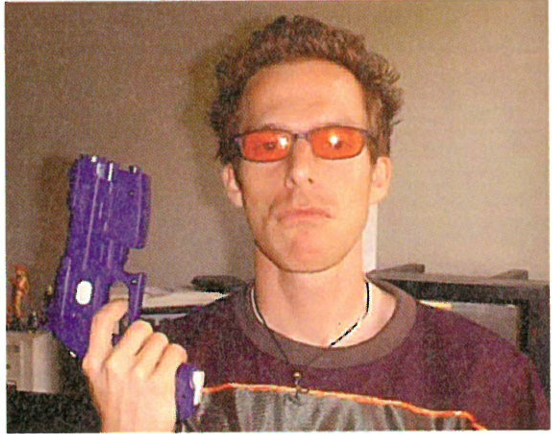

# Le mot de Famitsu




Amis Français, bonjour ! Ici Koji Aizawa, le rédacteur en chef de *Famitsu DC*, entre autres, car sans oublier mon amour pour Sega, je serai aussi bientôt responsable du magazine *Xbox*.
Le 27 août dernier au Japon eut lieu une annonce concernant la Xbox. On y apprit que Namco, Atlus et *FromSoftware* développeraient dessus ; Sega, Capcom, Tecmo et Konami nous ont eux montré de nouvelles vidéos de leurs jeux. Pour plus de détails, lisez le très bon article d'Aruno. Je vais donc vous parler ici de l'opinion qu'ont les Japonais de la Xbox et de cette annonce. Pour commencer, sachez qu'au Japon aussi, tout le monde connaît Bill Gates ainsi que Microsoft et leurs produits qui plantent tout le temps mais que tout le monde utilise tout de même. A priori, ça ne change pas beaucoup de la France.
Mais en ce qui concerne la Xbox, il n'y a finalement que les fans qui en aient vraiment entendu parler. Voici ce que l'on sait sur cette console : elle est « grosse », la manette pour les Japonais sera plus petite, Dead or Alive 3 sortira dessus, et c'est tout. On ne peut même pas dire qu'elle ait une bonne ou mauvaise réputation, les gens ne sachant pas tellement de quoi il s'agit.
Et voilà la conférence du 27 août. C'est clair, Dead or Alive 3 et Jet Set Radio Future sont vraiment excellents (je les achèterai dès leur sortie, c'est décidé !!). Voir ces projections sur la scène, c'était vraiment impressionnant. Malheureusement, toute cette chaude ambiance n'a pas, a priori, été retranscrite par les magazines ou encore par les sites spécialisés. Bien entendu, on ne parle pas ici de comparer des graphismes ou du plaisir de jeu, mais plutôt d'ambiance électrique face à des nouveautés vraiment intéressantes. Il semblerait bien que les Japonais qui se disent enfin « Tiens, je m'achèterai peut-être la Xbox le 22 février 2002 » soient devenus nombreux.
Pour le prochain Tokyo Game Show, qui aura lieu le 12 octobre, Microsoft a déjà réservé le plus gros stand. À cette occasion, on pourra enfin découvrir les jeux des éditeurs japonais qui n'ont pas été présentés, ainsi que les premiers titres de la branche japonaise de développement de Microsoft. Étant donné que je suis le cas Xbox depuis plus d'un an, j'ai eu l'occasion de discuter avec les responsables de cette machine. J'ai donc encore beaucoup d'informations, qu'il m'est impossible de vous communiquer, mais je peux vous annoncer qu'il s'agit de bonnes nouvelles. Enfin bref, tout cela pour vous dire qu'enfin, les éditeurs japonais ont sauté le pas de la Xbox ! La photo de ce mois-ci a été prise avec Kawagoe Takayuki, le producteur de Jet Set Radio chez Smilebit, en train de faire le signe « X ».

Hum... voici le design du GunCon 2 de Namco.





# Time Crisis 2

Dans Time Crisis 2, vous pouvez désormais incarner deux super espions à la gâchette facile. L'histoire tourne encore autour d'un énième fasciste à éradiquer, dont les sombres desseins ne présagent rien de pacifique pour la planète. Pour ce second épisode fort mouvementé, Namco inaugure son tout nouveau gadget en matière de sulfateuse à infrarouge : le GunCon 2. Un flingue en plastique plus petit mais surtout plus fiable grâce à son port USB qui lui permet un plus grand taux de transfert d'informations avec la console. De plus, l'ajout d'une nouvelle touche sous la crosse vous propose de recharger vos munitions virtuelles avec aisance. Bref, ça va shooter à tout va dans les chaumières ! Le « daubesque » Time Crisis Titan de la PSone va enfin pouvoir passer de longues vacances dans le fond de nos armoires vétustes, et par là même racheter une conduite à l'éditeur nippon qui nous avait fortement déçus avec ce produit.

## Un succès d'arcade, un futur succès console !

Le principe du soft n'a pas changé puisqu'il est toujours possible de se planquer derrière des éléments du décor pour éviter les tirs ou se remettre des « bullets ».



*Que l'action se déroule sur terre ou dans les airs, on va vraiment vous prendre la tête !*







**Éditeur :** Namco / Sony C.E.E.
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Automne 2001

**La véritable suite de Time Crisis issue des bornes d'arcade va venir égayer nos soirées d'automne sur PS2. Le superficiel Time Crisis Titan de la PSone ne sera plus qu'un vague souvenir. Vana...**



*Le jeu propose, entre autres, une poursuite mouvementée en hors-bord.*

La grande nouveauté de Time Crisis 2 : son mode Deux Joueurs scénarisé, avec, dans le cas de la pratique en solo, l'assistance d'un acolyte géré par la console. Ainsi, gare à ne pas toucher son compagnon pendant les séances de shoot, à moins d'être profondément débile ou super maladroit. Cette mouture PS2 jouit aussi pour l'occasion d'un doublage des voix en français, sans oublier des épreuves bonus au stand de tir qui évalueront votre agilité et votre rapidité de décision. La réalisation propose des textures plus chiadées que la version sur borne d'arcade, ainsi qu'un rythme de jeu tout aussi pêchu. Les environnements pourront se dégrader en temps réel sous les feux nourris de vos bastos et vous offrir des solutions alternatives pour trucider plus rapidement vos adversaires (faire exploser un camion-citerne près des terroristes, détruire des éléments du décor...). Sans oublier une option très amusante et originale nommée « One Player Double Gun », qui vous autorise à flamber comme les héros des films de John Woo en utilisant un GunCon 2 dans chaque main ! La classe totale ! En substance, rendez-vous le mois prochain pour un test d'enfer placé sous le signe du gun-fight ! Enfin, j'me comprends !

## en bref



### ROGUE SPEAR ET LA GUERRE

Le département américain de défense va utiliser une version de Rogue Spear modifiée pour entraîner l'armée des rednecks. Heureusement, il ne servira pas à l'apprentissage des armes à feu, mais plutôt à optimiser les temps de réaction et la coordination en pleine mission. Ouais, ben nous on est prêt pour la guerre depuis longtemps, alors.




### TÉLEX

*Codemasters va sortir sur PSone, le 30 octobre 2001 au prix de 199 francs, l'édition 2002 de son soft de management favori : Roger Lemerre la Sélection des Champions. L'éditeur pense réitérer son succès, vu que l'opus précédent avait réussi à se glisser parmi le Top 5 des meilleures ventes. Le nouveau titre sera bien entendu équipé du dernier système de protection qui dégrade les copies pirates.*

### MICROSOFT RECYCLE LA XBOX

Comme à son habitude, Crosoft ne compte pas s'arrêter à la Xbox, mais s'attaque en réalité au « home entertainment », c'est-à-dire à tous les loisirs pour gens qui ne sortent jamais de chez eux. Ils travaillent en effet sur un proto appelé HomeStation, un hybride reprenant la technologie Xbox, PC, DVD, etc. Conçue pour pouvoir accueillir des jeux Xbox, PC, mais aussi la TV numérique et Internet ou encore de la musique MP3 et j'en passe (probablement sous forme de location également), il se peut que la bête sorte l'année prochaine ! (Source : PCformat UK)

### TÉLEX

*Après le groupe musical britannique Blur dans FIFA, c'est au tour du célèbre tube de Fat Boy Slim, intitulé « Going Out of My Head », de servir de bande sonore d'ouverture pour un jeu en rapport avec le football. C'est Roger Lemerre la Sélection des Champions 2002 sur PSone, qui va bénéficier du talent du musicien.*

### JET SET RADIO MUET

Manque de bol, Grand Royal, ce magnifique label de zik dirigé par les Beastie Boys, vient de fermer ses portes. Le rapport avec le jeu, c'est que Sega avait signé un accord avec eux pour fournir la B.O. de Jet Set Radio Future. Il ne reste plus à l'éditeur qu'à chercher d'autres musicos ! Il paraît que 010Strikt est libre !






### FLAP ! FLAP ! FLAP !

Une Berlinoise a eu la surprise, en rentrant chez elle, de découvrir que pas moins de 70 chauves-souris y avaient élu domicile. « Elles étaient derrière les tableaux, sous le sofa, dans la baignoire », a-t-elle déclaré dans un journal local. En effet, l'Allemagne ne compte pas moins de 21 espèces de chauves-souris !




### Télex

*THQ et Radical vont s'allier le temps de nous concocter un jeu de snowboard-aventure-action avec résolution de missions ! Le soft sera prévu dans un premier temps sur PS2 pour cette fin d'année 2001. Pour plus de renseignements, vous pouvez consulter le site Internet : www.thq.com/darksummit/index.htm.*

### RAYMAN L'ENVAHISSEUR

Finalement, Kendy n'aurait pas dû revendre son Pocket PC. Ubi Soft s'associe avec Ludigames pour développer un Rayman destiné aux Pocket PC et Palm. Le résultat est prometteur, mais il ne faut pas oublier que le public n'est plus du tout le même que sur console. En tout cas, Ubi Soft est pionnier en la matière. Attendons de voir ce que cela donne.



### Télex

*Ubi Soft, Fox Interactive et Visiware ont signé ensemble un accord mondial de publication pour créer une série de jeux basés sur la nouvelle de Pierre Boulle : La Planète des Singes. Les softs devraient débarquer sur PSone, Game Boy Advance et Game Boy Color un de ces quatre matins.*

### PAM SUR PSONE

Finalement, Pamela Anderson fera son apparition sur PSone. L'adaptation de la série VIP sera assurée par Ubi Soft qui s'apprête à mettre le titre sur le marché en novembre. La qualité des screenshots en dit long sur l'intérêt qu'il peut susciter. Les amateurs de blondes vont aimer, tandis que les amoureux des jeux vont pleurer.





# Dropship



**Éditeur : Sony C.E.E.**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Automne 2001**

**Après de nombreux mois de silence, Sony et Camden Studios lèvent enfin le voile sur l'un des titres les plus attendus de la machine. Le problème, c'est qu'il y a comme qui dirait un pli dans la moquette...**

Sur le papier, Dropship fait partie des projets les plus ambitieux de Sony Computer ; à l'époque des premières annonces, les développeurs de Camden Studios (Kingsley') définissaient leur titre comme un mix de combat aérien et de stratégie militaire. Au menu : des dogfights musclés, des communications avec les ailiers, la possibilité d'appeler des renforts terrestres, un contexte géopolitique futuriste mais réaliste... en gros, de quoi dépoussiérer le petit monde du shoot et surtout faire baver d'impatience les amateurs du genre. Communiqués de presse, visuels, vidéos alléchantes... il aura fallu attendre un sacré bout de temps avant de pouvoir se frotter à une première version jouable. Quasiment plus d'un an, en fait ! Bon enfin, tout ça pour dire qu'on a enfin joué au bébé de Sony.



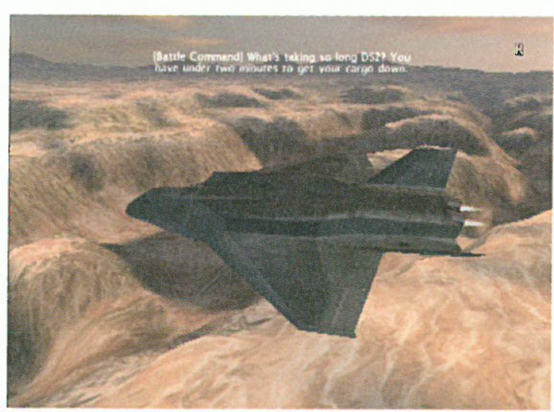

## Alors ?...

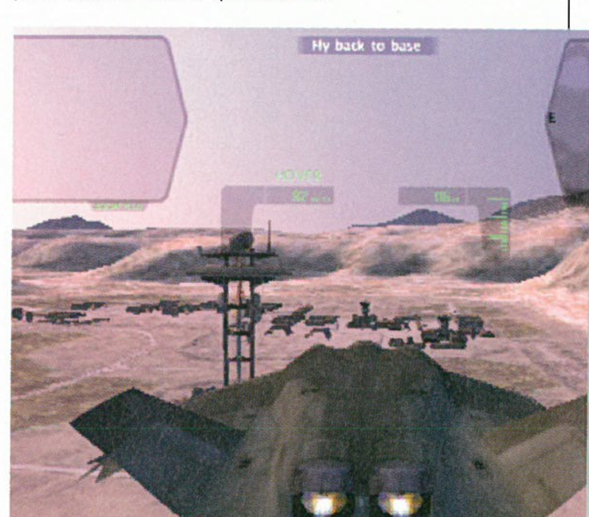
Malheureusement, ce premier contact est loin de nous avoir convaincus. Le bilan est même super mitigé pour le moment. Les premières missions auxquelles nous nous sommes essayés (une bonne dizaine en fait) n'offraient en effet rien de foncièrement palpitant. L'aspect tactique, sur lequel les joueurs comptent beaucoup, nous a semblé d'ailleurs bien léger. Lors de certaines missions, vous pourrez juste demander de l'aide aux unités alliées, les objectifs restant quant à eux ultra-classiques dans l'ensemble.

Espérons que la suite de la campagne réserve quelques surprises. Techniquement, le titre de Camden Studios nous laisse également un peu sur notre faim. Le moteur du jeu génère de larges zones s'étalant sur plusieurs dizaines de km$^2$ sans clipping et des reliefs au rendu plutôt réaliste. La fluidité est au rendez-vous mais en même temps les décors n'offrent absolument aucun détail, c'est vide et froid, un vrai no man's land graphique. Enfin, j'me comprends... Ce constat vaut également pour les bâtiments et les unités, modélisés assez sommairement ! Pour finir, la mise en scène et les briefings manquent incroyablement de punch. On se situe carrément à des années-lumière des mises en scène luxueuses de la série des Desert Strike. En ce qui concerne la maniabilité, le pilotage de votre appareil fait beaucoup penser à celui d'un Harrier... Vous avez la possibilité de switcher entre deux types de déplacements : un mode Hover, qui permet d'effectuer comme un hélico des manœuvres précises à faible vitesse, et un mode Jet réservé aux dogfights et aux longues distances. Incontestablement le point fort du jeu. Certaines missions vous proposeront également de prendre le contrôle d'une grosse jeep mais ces phases font vraiment de la peine : en règle générale, il s'agit de conduire à toute berzingue pour rallier un point de rendez-vous, en évitant les ennemis et les mines. Pour résumer ces premières impressions, Dropship nous fait un peu l'effet du soufflé qui retombe.



*Des décors et des effets spéciaux d'une pauvreté affligeante.*


*Un mode Replay permet de revoir sa mission sous tous les angles. Sympa.*



Made in Europe

**J'ai remarqué que les textes traitant de sports extrêmes regorgent toujours d'anglicismes. Grind, grab, tricks, etc. Mais que fait l'Académie française bon sang ! Vite, francisez ces mots venus de l'enfer avant qu'il ne soit trop tard !**



Un skater écrasé par un camion... Une projection du futur de Willow.



Les figures sont peut-être un peu trop fantaisistes à notre goût de bourgeois.

# Air Blade

Éditeur : **Sony C.E.E.**
Machine : **PlayStation 2**
Sortie en Europe : **14 novembre 2001**

Tel Mac Fly dans *Retour vers le futur 2*, Air Blade vous propose d'incarner un Tony Hawk de l'espace. À la place d'une vieille planche à quatre roues devenue ringarde, on dispose d'un overboard qui flotte et permet d'envoyer des... tricks à la volée. Si la maniabilité est une fois de plus quasiment identique à celle initiée par le jeu d'Activision, la jouabilité n'a plus grand-chose à voir avec ses concurrents. Tout se fait beaucoup plus facilement et est exagéré à l'extrême. Dans la pratique, cela se traduit par des sauts périlleux qui passent comme une lettre à la Poste et donc des chutes presque inexistantes. Vous l'aurez compris, c'est de l'arcade !

## Un skate qui vole... non mais je rêve !

Les « maps » que nous avons pu essayer étaient étonnamment vastes et riches en éléments, permettant d'élaborer des figures complexes. De plus, avec l'introduction de la circulation et des piétons, l'ensemble s'annonce nettement plus vivant qu'un jeu de skate conventionnel. Parmi les 5 modes de jeu proposés, on retient le mode Story qui met en scène deux jeunes skaters (un gars, une fille) en lutte avec je ne sais quelle organisation mafieuse. Pas la peine de se creuser la tête, le scénario est minimaliste. Enfin, j'me comprends. Il sert de prétexte pour intégrer aux niveaux des objectifs loufoques du genre neutralisation de snipers, destruction de caméra de surveillance et de véhicules à base de quiche lorraine. Ok, je plaisantais, détendez-vous ! Hélas, il semble tout de même qu'il n'y ait que peu de variations. Par exemple, dans le premier niveau, il faut exécuter des... grabs sur les barres d'un échafaudage puis... grinder sur une limousine, puis dans le second, sur des lampadaires et des camionnettes. Graphiquement, il n'y a rien à reprocher au titre : les skaters, comme les décors, sont bien détaillés et le ton des textures n'a rien de fade, contrairement aux premiers titres de la machine. L'animation se révèle parfaitement fluide, malgré quelques légers bugs (normal pour une version alpha). Toutefois, la caméra semble un poil trop proche et peut s'avérer gênante pendant les passages où la précision est de rigueur. Cela dit, en termes de plaisir, pas de problème, on se marre à enchaîner les figures ; paradoxalement, tout passe tellement facilement qu'on est rapidement blasé. Mais je chipote peut-être, là. Il faudra attendre le test pour s'assurer que le gameplay tienne la route sur la longueur.



Le style de la fille est plus gymnastique-acrobatique que hardcore, mais on ne lui en veut pas.



Les niveaux sont énormes et les possibilités de tricks quasi-illimitées.

## en bref



### TORTURE À LA POLKA !

Dans l'Ohio, un jeune conducteur qui écoutait du hard-rock en claquant ses enceintes à donf a été condamné par le juge Nicholson à subir quatre heures de polka dans une cellule ! Alan Law, âgé de 19 ans, avait le choix entre cette torture inhumaine ou 100 dollars d'amende ! Cette expérience traumatisante l'a dissuadé d'investir dans une sono plus puissante !




### LE JEU LE PLUS GLAUQUE EST DE RETOUR

Seaman est l'un des jeux qui se sont le mieux vendus sur Dreamcast, alors quoi de plus étonnant de le voir revenir sur PS2 ? Crazy Pet-Doctor's Experiment Island The Forbidden Seaman sera vendu avec une manette équipée d'un microphone en bundle. On va encore avoir l'air fin en parlant tout seul devant sa console à un poisson qui pue !

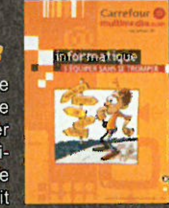


### JULO MUST BE DÉG'

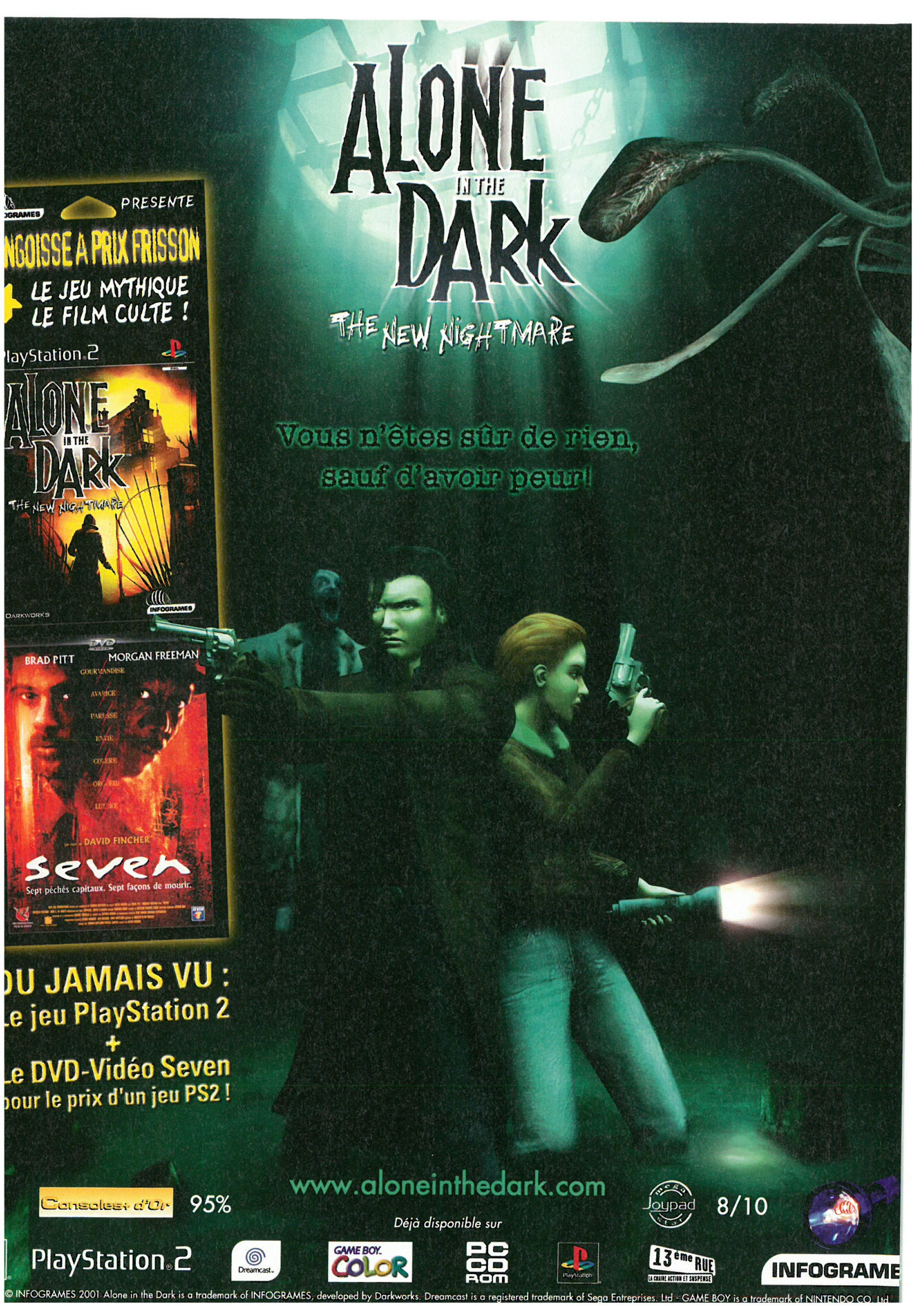
Pour le lancement de Shenmue 2, une séance de dédicace a été organisée dans le quartier d'Akihabara avec Yu Suzuki et des acteurs déguisés en personnages du jeu. Des milliers d'autographes plus tard, tous les fans sont repartis heureux avec le titre sous les bras. Pendant ce temps, Julo était en plein Quick Time Event sans se douter de quoi que ce soit...



### LE GUIDE MALIN DE CARREFOUR




La grande surface Carrefour compte continuer à assurer une qualité de service en éditant un guide multimédia gratuit visant à informer les clients néophytes. Sous la forme ludique et pratique d'un quiz malin, les acheteurs apprendront à surmonter le marasme technique de l'informatique grâce à un glossaire et à un tableau synthétique. Vous pouvez obtenir ce guide dès aujourd'hui, sur le site www.CarrefourMultimedia.com.


ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
Vous n'êtes sûr de rien,
sauf d'avoir peur!
PRESENTE
NGOISSE A PRIX FRISSON
LE JEU MYTHIQUE
LE FILM CULTE !
PlayStation 2
ALONE IN THE DARK
THE NEW NIGHTMARE
DARKWORKS
INFOGRAMES
BRAD PITT
MORGAN FREEMAN
DAVID FINCHER
seven
Sept péchés capitaux. Sept façons de mourir.
OU JAMAIS VU :
Le jeu PlayStation 2
+
Le DVD-Vidéo Seven
pour le prix d'un jeu PS2 !
www.aloneinthedark.com
Consoles+ d'Or
95%
Joypad
8/10
Déjà disponible sur
PlayStation 2
Dreamcast
GAME BOY COLOR
PC CD ROM
PlayStation
13ème RUE
INFOGRAME
© INFOGRAMES 2001 Alone in the Dark is a trademark of INFOGRAMES, developed by Darkworks. Dreamcast is a registered trademark of Sega Entreprises. Ltd - GAME BOY is a trademark of NINTENDO CO. Ltd

# Splashdown

**Éditeur : Infogrames**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Novembre 2001**

**Rares sont les jeux qui font l'unanimité lorsqu'ils arrivent à la rédaction. Avec Splashdown, pourtant, la messe a tout de suite été dite.**

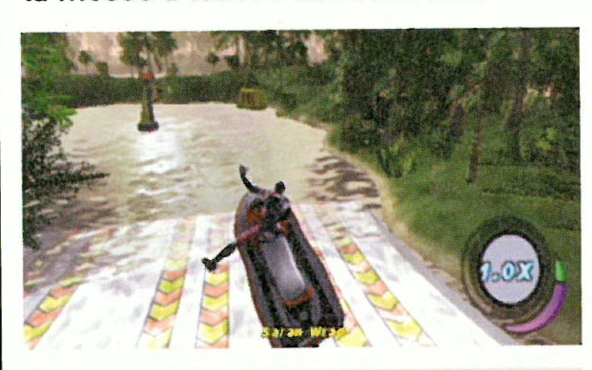
Splashdown est une sacrée bonne surprise. Une simulation de Sea-Doo, a priori, ça n'a rien de franchement transcendant quand on n'a pas les pieds dans l'eau et un soleil brillant au-dessus de la tête. Seulement ici, la réalisation est soignée et le gameplay se révèle très agréable. Résultat, quand on tient le paddle, on ne veut plus le lâcher et les parties se suivent sans relâche. C'est bien simple, quand j'ai commencé à jouer à Splashdown dans la salle de test, les têtes se sont agglutinées derrière mon dos et les mains, telles des griffes de vautour, se sont tendues pour essayer d'attraper mon précieux paddle. Julo, Willow, Trazom... tout le monde a profité du spectacle les yeux écarquillés. Même le très nihiliste Angel a avoué que « l'eau tuait », c'est vous dire. Passons rapidement sur les options et les modes de jeu, avec le mode Carrière, les 15 ou 20 circuits différents qui vous attendent, les challenges qui vous permettent de récupérer de nouveaux personnages et les duels en mode Deux Joueurs, pour nous concentrer sur ce qui nous intéresse vraiment : le rendu de l'eau, les acrobaties et le réalisme de la simu.




*Les poseurs en tout genre prendront un réel plaisir à effectuer des tricks en l'air.*




*Dès que le départ est donné, c'est du chacun pour soi. Les concurrents se poussent sans ménagement...*






*Avant chaque course, une vue mouvante et panoramique vous présente le circuit.*

## Une carte postale qui bouge

Les graphismes de Splashdown ont presque un rendu photoréaliste. C'est impressionnant. Le Sea-Doo que vous pilotez est une machine extrêmement maniable, avec laquelle vous pouvez effectuer un grand nombre de choses. Penchez-vous vers l'arrière et le Sea-Doo accélère, portez votre poids vers l'avant et il s'enfonce dans l'eau... En relevant son nez au bon moment, vous pouvez effectuer de véritables vols planés sur plusieurs mètres et même réaliser un somptueux 360° dans les airs (plutôt difficile !). En ce qui concerne les tricks, il y en a plusieurs dizaines, tous plus fun et impressionnants les uns que les autres. Réaliser des figures n'est cependant pas gratuit : plus vous en réussissez, plus les performances de votre Sea-Doo s'améliorent. Pas très logique mais plutôt bien pensé. En ce qui concerne le rendu de l'eau, il est magnifique, superbe, incroyable... Tous les adjectifs se bousculent et restent en deçà de la vérité. On a presque l'impression de naviguer sur de la « vraie flotte », une première dans un jeu vidéo. Seuls ceux qui ont vu tourner Wave Race, sur GameCube, s'autorisent à penser (dans les milieux autorisés) que le rendu de la pluie est encore plus réussi sur la console de Nintendo (cf.pages SpaceWorld ou ECTS). Ce qui est sûr en tout cas, c'est que Rainbow Studios, le développeur du jeu (qui a également réalisé ATV Offroad, testé le mois dernier avec une note très méritée de 8/10), devient un incontournable dans le genre simulation de sports décalée. Splashdown s'annonce comme un hit en puissance, que l'on peut certes encore améliorer (il faudrait que le Sea-Doo « cogne » encore plus contre les vagues, par exemple) mais qui nous a déjà très agréablement surpris. Nous l'attendons donc, comme vous, avec une impatience certaine...

## en bref



### LE PINGOUIN SERGENT-MAJOR

En Norvège, un pingouin a été décoré de la distinction militaire de sergent-major pour être devenu la mascotte de l'armée depuis 1972. Le pire dans tout ça, c'est qu'en temps de guerre, l'animal aurait le droit (du fait de son grade) de commander toute une troupe d'infanterie ! On est vraiment content pour lui.



### TÉLEX

*Du 30 octobre au 4 novembre 2001 se déroulera à Nantes le Festival International de Science-Fiction. Il y sera question de cinéma, de littérature mais aussi de jeux vidéo. Des développeurs proposeront aux visiteurs des expositions et des démonstrations, ainsi qu'une remise de prix pour sacraliser le meilleur soft de l'année. Pour plus d'infos, vous pouvez appeler FISF-Utopiae 2001 au 02 40 35 80 82.*

### LES PERSOS DE TEKKEN 4

Les premiers persos cachés de Tekken 4 viennent de faire leur apparition. Tout d'abord, Jin Kazama, issu du troisième opus, revient et délaisse le style de Mishima au profit du karaté traditionnel. Ensuite, Violet est un robot humanoïde créé par un professeur ouf-malade pour participer au tournoi. La suite, bientôt !

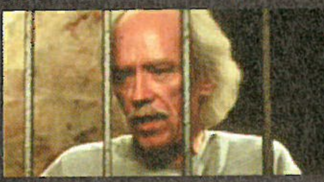



### TÉLEX

*Ubi Soft a renforcé son dispositif de développement en signant une ligne de crédit à moyen terme de 130 millions d'euros auprès de grandes banques françaises et étrangères. La firme démontre par là toute sa volonté de devenir l'un des premiers producteurs et éditeurs de jeux interactifs de la planète ! Ah mon dieu !!!*

### JOHN CARPENTER EN MUSICIEN

C'est John Carpenter lui-même qui s'occupera de la bande-son de l'adaptation en jeu vidéo de « The Thing » sur PS2 (voir ECTS 2001). Le réalisateur démontrera une fois de plus sa capacité à composer des musiques en boucle lancinantes. Les fans seront donc certains de retrouver le background sonore du film, ainsi que les synthétiseurs Bontempi chers à John. Sauvez nos oreilles !



# Difintel - Micro

**JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D**




**LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE**

**FRANCE**

| | |
|---|---|
| 01 Bourg en Bresse | 04 74 23 13 54 |
| 01 Ferney Voltaire | 04 50 40 43 43 |
| 01 Hauteville | 04 74 40 04 28 |
| 02 Chauny | 03 23 38 00 10 |
| 02 Laon | 03 23 79 08 84 |
| 02 Soissons | 03 23 59 18 18 |
| 07 Annonay | 04 75 67 70 76 |
| 08 Charleville | 03 24 57 98 93 |
| 09 Pamier | 05 34 01 02 14 |
| 11 Carcassonne | 04 68 25 75 84 |
| 11 Narbonne | 04 68 42 37 58 |
| 12 Rodez | 05 65 67 06 15 |
| 13 Fos-sur-Mer | 04 42 05 02 07 |
| 13 Salons-de-Provence | 04 90 56 62 30 |
| 14 Bayeux | 02 31 51 00 99 |
| 14 Lisieux | 02 31 63 07 77 |
| 15 St flour | 04 71 43 56 56 |
| 15 Aurillac | 04 71 43 56 56 |
| 17 Royan | 05 46 22 15 04 |
| 22 Dinan | 02 96 85 17 54 |
| 25 Montbelliard | 03 81 94 17 09 |
| 26 Romans | 04 75 72 78 34 |
| 26 Valence | 04 75 78 09 68 |
| 27 Louviers | 02 32 40 78 67 |
| 29 Quimper | 02 98 53 52 40 |
| 30 Ales | 04 66 52 44 66 |
| 31 Fenouillet | 05 61 70 81 05 |
| 31 Muret | 05 34 46 07 70 |
| 31 Roques-sur-Garonne | 05 61 72 06 64 |
| 31 Saint-Gaudens | 05 62 00 31 10 |
| 31 Toulouse | 05 61 21 22 02 |
| 32 Auch | 05 62 61 28 20 |
| 33 Arcachon | 05 56 83 58 23 |
| 33 Bordeaux | 05 56 79 05 52 |
| 33 Langon | 05 56 63 00 33 |
| 34 Agde | 04 67 21 32 71 |
| 34 Beziers | 04 67 49 01 65 |
| 34 Sete | 04 67 46 16 18 |
| 35 Fougères | 02 99 94 21 00 |
| 35 Vitre | 02 33 55 10 37 |
| 38 Bourgoin | 04 74 43 29 53 |
| 38 Grenoble | 04 76 09 26 68 |
| 38 La Tour du Pin | 04 74 83 31 45 |
| 38 Voiron | 04 76 67 46 95 |
| 39 Lons Le Saunier | 03 84 24 41 59 |
| 40 Dax | 05 58 56 29 03 |
| 40 Mont-de-Marsan | 05 58 45 06 08 |
| 41 Vendôme | 02 54 67 00 90 |
| 43 Vals-Près-Le-Puy | 04 71 04 26 91 |
| 44 Nantes (Orvault) | 02 40 59 53 00 |
| 44 Chateaubriant | 02 40 81 40 50 |
| 45 Orléans | 02 38 62 76 76 |
| 47 Villeneuve sur Lot | 05 53 36 15 44 |
| 47 Marmande | 05 53 20 49 15 |
| 52 St Dizier | 03 25 96 09 74 |
| 53 Evron | 02 43 01 33 67 |
| 54 Nancy | 03 83 30 45 67 |
| 54 Longwy | 03 82 23 25 15 |
| 57 Forbach | 03 87 88 67 16 |
| 57 Thionville | 03 82 53 08 02 |
| 57 Metz | 03 87 74 65 70 |
| 59 Cambrai | 03 27 70 22 56 |
| 59 Tourcoing | 03 20 27 00 44 |
| 59 Hazebrouck | 03 28 50 10 16 |
| 59 Roubaix | 03 20 68 96 93 |
| 60 Chantilly | 03 44 57 69 78 |
| 60 Clermont | 03 44 50 41 00 |
| 60 Crépy en Valois | 03 44 59 28 18 |
| 61 Argentan | 02 33 67 29 00 |
| 61 L'Aigle | 02 33 34 27 00 |
| 62 Boulogne-sur-Mer | 03 21 91 03 02 |
| 62 Calais | 03 21 19 07 00 |
| 62 Lens | 03 21 78 75 40 |
| 64 Biarritz | 05 59 24 39 07 |
| 65 Lourdes | 05 62 42 30 68 |
| 67 Haguenau | 03 88 63 88 36 |
| 71 Digoin | 03 85 53 75 77 |
| 71 Macon | 03 85 39 09 52 |
| 71 Montceau-Les-Mines | 03 85 57 29 49 |
| 71 Le Creusot | 03 85 55 08 02 |
| 72 La Fléche | 02 43 94 99 79 |
| 74 Cluses | 04 50 96 68 51 |
| 74 Annecy | 04 50 52 86 02 |
| 75 Paris 17ème | 01 47 64 15 96 |
| 76 Elbeuf | 02 35 77 83 90 |
| 76 Rouen | 02 35 73 68 50 |
| 76 Yvetôt | 02 32 70 00 47 |
| 77 Montereau | 01 60 73 59 94 |
| 77 Ozoir la Ferrière | 01 60 18 54 48 |
| 77 Pontault Combault | 01 60 29 53 76 |
| 77 Melun | 01 64 39 40 00 |
| 77 Chelles | 01 64 21 55 44 |
| 77 Fontainebleau | 01 60 71 91 14 |
| 77 Nemours | 05 53 77 28 08 |
| 78 Elancourt | 01 30 13 87 30 |
| 78 Montigny le Bretonneux | 01 39 44 06 76 |
| 81 Albi | 05 63 49 02 99 |
| 82 Montauban | 05 63 92 13 13 |
| 85 Challans | 02 51 49 77 92 |
| 88 Epinal | 03 29 82 06 97 |
| 91 Savigny | 01 69 24 21 04 |
| 92 Asnières | 01 47 33 19 76 |
| 92 Boulogne | 01 41 41 92 92 |
| 92 Issy-les-Moulineaux | 01 45 29 00 03 |
| 92 Rueil Malmaison | 01 47 51 93 10 |
| 93 Livry Gargan | 01 43 30 24 25 |
| 93 Montreuil | 01 48 97 05 54 |
| 93 Montreuil 2 | 01 41 58 11 11 |
| 93 Tremblay-en-France | 01 49 63 19 93 |
| 94 Maison Alfort | 01 48 93 35 14 |
| 94 Cachan | 01 47 40 08 15 |
| 95 Enghien les Bains | 01 34 17 10 88 |
| 95 Sarcelles | 01 39 92 47 16 |
| 97 Cayenne | 05 94 28 25 28 |
| 97 Fort de France | 05 96 70 79 67 |
| 97 La Reunion | 02 62 96 75 38 |
| 97 Le Tampon | 02 62 57 60 49 |
| 97 St Joseph | ouvert |
| 97 St Pierre | 02 62 96 75 38 |
| 97 St Denis | 02 62 94 40 80 |
| 97 Guadeloupe | 05 90 21 88 50 |
| 98 Nouméa | 00 687 26 43 34 |

**SUISSE**

• 3 magasins.

**ESPAGNE**

• 10 magasins.

**BELGIQUE**

• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33

• Saint Ghislain : 065 80 36 92

***OUVERTURES PROCHAINES***

**FRANCE/DOM-TOM**

• Dignes les Bains •Juan les pins • Les sables d'Olon

• Mamers • Bris comte robert •

# Evil Twin Cyprien's Chronicles






**Éditeur :** Ubi Soft
**Machines :** PlayStation 2 / Dreamcast
**Sortie en Europe :** Novembre 2001

**In Utero se lance dans le grand bain et développe entièrement un premier titre qui aurait plu à Sigmund Freud. Willow va bientôt trouver la réponse à ses rêves érotiques avec Julo.**

Initialement prévu pour une série de films d'animation destinés à la télévision, Evil Twin va faire ressurgir toutes vos angoisses et vos peurs refoulées liées à votre plus tendre enfance. Tout droit sorti de l'imagination d'une équipe parisienne, qui rêvait depuis des mois de développer un jeu de A à Z, cet univers angoissant et merveilleux à la fois s'inspire du travail du scénariste Franck Miller (*Daredevil*, *Sin City*...), de Tim Burton (*L'Étrange Noël de Monsieur Jack*) et de comics tels que *Little Nemo*. Dans Evil Twin, le personnage central qu'il faudra diriger est un orphelin appelé Cyprien. Ce dernier, n'admettant plus le temps de l'enfance, fait un vœu et va se retrouver projeté, avec tous les autres pensionnaires de l'orphelinat, dans un monde imaginaire. Les 8 mondes immenses, représentés sous forme d'îles qu'il faudra parcourir de fond en comble, offrent un mélange d'action, d'aventure et surtout de plate-forme. En reprenant le moteur de Jekyll and Hyde, les angles de caméra ne sont pas toujours optimisés pour certains sauts millimétrés, même si la marge de réception a été augmentée.

## Un petit dans un grand monde

Mais Evil Twin se distingue de toutes les autres productions par la beauté de ses environnements torturés, de ses cieux chargés de nuages menaçants,



par une gestion des lumières, d'effets spéciaux et de particules saisissants. Lors des phases d'action, Cyprien, équipé d'une fronde, pourra récolter différents projectiles (pierres, graines, bulles de chewing-gum, avion en papier...) pour éliminer les ennemis et les boss qu'il devra affronter tout au long des 76 niveaux. Il y a même du snipe pour « Demi-Lune » alias Kendy ! Cyprien aura également la possibilité de se transformer en Super Cyprien, sorte de superhéros fortement inspiré des attitudes de Dragon Ball Z et représentant la face cachée du personnage. Evil Twin s'annonce comme un jeu prenant, mélangeant onirisme et psychanalyse avec de nombreuses cinématiques, des dialogues acides et inattendus dans la bouche d'un enfant, le tout en 3D temps réel. La talentueuse équipe d'In Utero sera sûrement récompensée de ses efforts dès la sortie du jeu, d'autant qu'une version Dreamcast (légèrement moins belle que la version PS2, mais optimisée pour la console avec jusqu'à 30 Mb de textures affichées simultanément) sortira à la même date.


*Quelques tirs de précision au lance-pierres pour débloquer de nouveaux passages.*


*De nombreux passages plus ou moins visibles sont disséminés dans toutes les maps.*


*La vue subjective permet également d'apprécier les environnements à 360°.*


*Ces pansements phosphorescents restaurent partiellement la santé de Cyprien.*

## en bref



### TMNT'RE NOT DEAD

Le mois dernier, c'était les Ghostbusters ; à présent, ce sont les Tortues Ninjas qui reprennent du service. Tout d'abord au cinéma, avec un film réalisé par John Woo, selon les rumeurs, et ensuite sur toutes les consoles du monde. Heureusement, on a le temps de voir venir, rien n'est prévu avant 2003.




### DOUBLE SUPPLEX ARRIÈRE

Tous ceux qui regardent assidûment Puissance Catch les jeudis soirs sur RTL9 seront heureux de savoir que WWF SmackDown ! : Just Bring It sortira sur PS2 durant le mois de novembre. Au programme, supplex, DDT et coup de la corde à linge à foison. Trente-cinq lutteurs des deux sexes vont s'affronter dans des rings variés. C'est parti pour les catfights entre gonzesses !




### LA RUMEUR QUI TUE

Une rumeur persistante court en ce moment chez Konami. Selon les dires et les investigations du site Internet de Computer and Video Games, l'éditeur nippon aurait cessé le développement de ses jeux annoncés pour la Xbox. Cette information « à prendre avec des pincettes » provient de deux annonces contradictoires qu'ont fait Konami Japon et Konami U.S. Si ces dires se vérifient, c'est Silent Hill 2 et MGS 2 qui risqueraient de ne jamais voir le jour sur Xbox. Un coup dur que Microsoft aurait du mal à encaisser.

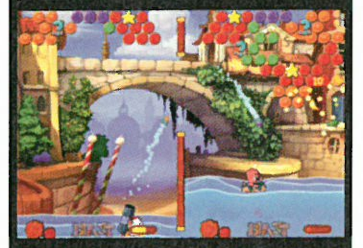
### PORTABLE-OKANS

Le marché très lucratif des jeux téléchargeables sur les téléphones portables japonais n'est pas près de s'éteindre. Quasi-leader auprès des utilisatrices nippones grâce au best-seller Puyo-Puyo, Sega pense aussi aux garçons avec l'adaptation de son hit d'arcade Monaco GP. Ah oui c'est pas beau, mais c'est quand même mieux que votre jeu de cartes sur Nokia.

## en bref

### WORMS CHANGE DE STYLE

Décidément, Ubi Soft et Team 17 veulent se faire un maximum de blé avec Worms. Bizarrement, Worms Blast sort du concept habituel : il s'agit tout simplement d'un Bust-a-Move-like. Le jeu est prévu sur à peu près toutes les consoles de l'univers, PS2, GameCube, GBA, PC, et j'imagine que l'annonce d'une version Xbox ne devrait pas tarder à suivre.



### TÉLEX

*Le magazine anglais CTW nous apprend que Sony effectuera des tests de connexion de sa PS2 à Internet avec la société Telewest courant novembre et décembre.*

### LES JEUX XBOX PROTÉGÉS CONTRE LES COPIES !




C'est officiel, les jeux sur Xbox seront dotés d'un système anti-piratage qui empêchera les petits malins de vouloir les graver. La technologie provient d'une firme israélienne nommée Midbar, qui développe des logiciels de protection pour Cactus Data Shield. Le concept est simple : lors de la phase de reproduction, des signatures viennent modifier les données du skeud en dégradant sa structure originale. On verra bien…

### TÉLEX

*Microsoft a signé un contrat d'exclusivité avec Namco pour sortir sa version Xbox de Dead to Rights trois mois avant la version PS2. Ça devrait se dérouler cet été 2002.*

### INFOGRAMES SIGNE AVEC CODEMASTERS



Infogrames et Codemasters ont signé un contrat de distribution pour sortir prochainement des jeux sur consoles. Le premier titre prévu n'est rien d'autre que le fabuleux Operation Flashpoint (sur PS2 ?), un jeu de guerre d'action-tactique. Dix-sept softs devraient ensuite emboîter le pas pour les 12 prochains mois à venir !

### STUART LA SOURIS



Stuart Little, la souris blanche qui parle sur grand écran, déboule ce mois-ci sur GBC. Le jeu d'Activision va tenter de vous offrir un gameplay varié en mélangeant phases de plate-forme et courses au volant de mini-véhicules sur 8 niveaux. Les graphismes et l'action de Stuart Little : La Folle Escapade sont ultra-basiques puisque le titre est dédié aux plus jeunes !

# Headhunter

**Headhunter va vous faire visiter la Californie, le pays des gens barbus. Au menu, vous trouverez un mélange exquis d'à peu près tous les styles de jeu, ce qui fait de Headhunter le premier soft « polygenre » de sa génération.**



**Éditeur :** Sega
**Machine :** Dreamcast
**Sortie en Europe :** Novembre 2001

Dans « Chasseur de têtes », vous incarnez Jack Wade (prononcez ouade !), un chasseur de primes qui a perdu la mémoire sous l'effet d'un cliché de situation ultra-banale. L'action se déroule dans un futur proche pas très réjouissant. En effet, la Californie est devenue fasciste depuis peu. L'État a instauré la censure et contrôle désormais tous les médias. Le trafic d'organes est aussi devenu monnaie courante et permet aux puissants d'accroître leur longévité, au détriment du bon vieux peuple bien beauf. En réaction à ce régime totalitaire se sont formés de nombreux groupuscules criminels que l'A.C.N. (Anti-Crime Network) s'est juré d'exterminer. Mais un jour, le fondateur milliardaire de l'A.C.N. a été retrouvé abattu dans son bureau. Pour démasquer les meurtriers et retrouver son passé, Jacquouille Ouade s'allie donc à Angela Stern, la fille du défunt homme. Mais au fur et à mesure de ses investigations, il commence à découvrir que derrière ce crime se dissimule une bien plus sombre affaire liée à sa propre identité perdue.

### Un jeu d'aventure-action-infiltration-tactique scénarisé !

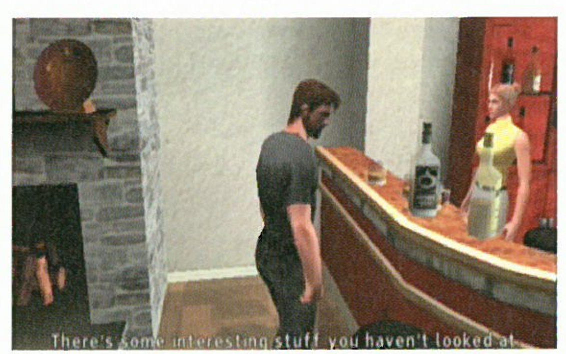
Headhunter se veut être un titre ambitieux et passionnant. Un peu comme dans Shenmue, avec plus d'action et de tension toutefois (je plaisante Julo !), le soft devrait faire parler de lui par son concept novateur. Effectivement, vous y trouverez de nombreux ingrédients ludiques fort nourrissants : de la recherche-aventure à la Shenmue, de l'infiltration à la Metal Gear Solid, des balades en moto en ville à la Midtown Madness… Bref, tous les éléments réunis pour nous concocter une petite bombe prête à nous sauter au visage. Votre héros s'avère fort maniable et peut utiliser diverses armes, se plaquer contre les murs, lancer des balles de revolver pour détourner l'attention des gardes ou encore exécuter de jolies roulades pour rester furtif. Un système de radar affiché en permanence à l'écran vous permettra aussi de visualiser les champs de vision de vos ennemis pour les contrecarrer. En somme, le gameplay promettra beaucoup de finesse et de tactique. Ce qui signifie que les bourrins devront passer leur chemin ! Côté technique, sa réalisation en 3D demeure d'excellente facture, avec une modélisation fort complexe d'une ville entière constituée de plusieurs quartiers. Sinon, le seul point qui nous a un peu laissés sur notre faim provient de la qualité moyenne des cinématiques et des mouvements un peu raides du keum. Mais bon, la version bêta que nous avons eue entre les pattes était loin d'être terminée. La bonne nouvelle, c'est qu'on risque d'obtenir, malgré ce défaut, un jeu d'une sacrée trempe ! Une affaire à suivre donc.

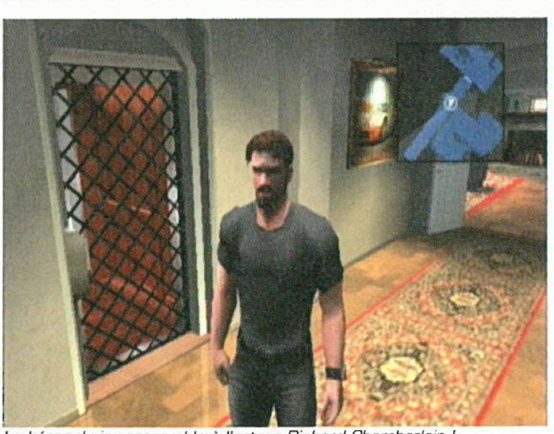



*Il est possible de déterminer ses propres vues de caméra à la croix de direction.*




*Un système de lock fort judicieux vous assiste dans votre visée.*



*Le héros du jeu ressemble à l'acteur Richard Chamberlain !*

Made in Europe

# MX Rider

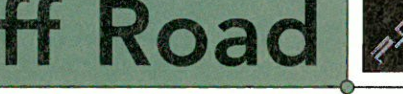

Le pilotage est loin de nous avoir convaincus. Vous croyez aux miracles ?


Une réalisation graphique tout juste correcte.



On ne vous apprend rien, les jeux de motocross sur console, ça n'a jamais vraiment été ça. En dehors de Superbike 64 et d'ATV Off Road, que l'on peut considérer comme les deux références du genre, les développeurs ont toujours éprouvé de grosses difficultés à reproduire de façon convaincante les sensations du pilotage sur bosses. Pour le moment, de ce point de vue-là, MX Rider est très loin de remplir son contrat, bien que le comportement des bécanes nous ait semblé sensiblement moins foireux que celui de MX 2002 Featuring Ricky Carmichael de THQ. La réalisation, quant à elle, n'est pas franchement représentative des dernières productions PlayStation 2. Disons qu'on nous sert sans complexe le minimum syndical. En dehors du fait que les riders et les motos se salissent en temps réel et que les flaques d'eau boueuses reflètent les nuages, R.A.S. En clair, il ne faut pas s'attendre à une réalisation de l'envergure de celle d'un Splashdown. En ce qui concerne son contenu, en revanche, ce titre développé par les Ricains de Paradigm Entertainment ne s'en sort pas trop mal, en proposant des modes de jeu archi-complets : des challenges, plein de tracés indoor et outdoor, championnats en 125, en 250 et 500cc, possibilité de customiser ses meules, épreuve de free-style. Il ne manque rien. Maintenant, cela suffira-t-il à nous faire oublier les sensations de Superbike 64 et ATV ? Rien n'est moins sûr...

**Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Automne 2001**



# Test Drive Off Road Wide Open


Une réalisation graphique indigne de la console.

Alors là, on dit aïe, aïe, aïe. Comment un éditeur aussi puissant qu'Infogrames peut accepter de commercialiser un produit aussi médiocre ? Les grosses entreprises comme celle-ci disposent d'un service Qualité, de gens compétents qui ont enchaîné des années d'études dans des écoles de commerce, parfois sans redoubler une seule fois, alors comment expliquer la présence de Test Drive Off Road sur les plannings de l'éditeur lyonnais ? Ça saute aux yeux pourtant, les développeurs n'ont aucun talent ou alors ils se foutent de la gueule du monde ! À un moment où les studios commencent à tirer parti efficacement du hardware de la PlayStation 2 (cf. Splashdown), Angel Studios se contente de proposer aux joueurs une réalisation graphique inférieure à celle de Smuggler's Run (belle performance !) et une conduite sans intérêt. Perso, je trouve que ce genre de laisser-aller ne peut que porter préjudice à l'image de l'éditeur, mais bon, chacun voit midi à sa porte, hein ? Pour ceux que ça intéresse, sachez que Test Drive Off Road Wide Open proposera trois types de course (Circuits, Blitz-Race et Scramble) et trois classes de véhicules ; la B.O., quant à elle, est assurée par des groupes de métal un peu ringardos tels que Metallica, Fear Factory et Digital Assassins. Rendez-vous le mois prochain dans la rubrique Zapping, les gars !

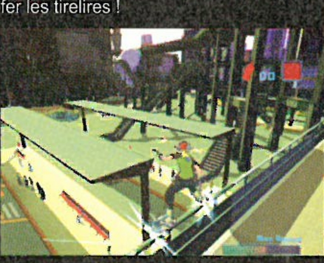
**Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Automne 2001**


Quant à la conduite... arf, arf, arf.

## en bref

### DATE DE JET SET RADIO XBOX

La date de sortie de Jet Set Radio Future sur Xbox vient d'être annoncée officiellement par Sega of America. À partir du 12 février 2002, tous les petits Américains pourront temporairement lâcher leurs armes à feu et leurs pizzas pour aller s'acheter le jeu qui risque de déchirer grave sur Xbox. Habitués de l'import, faites chauffer les tirelires !

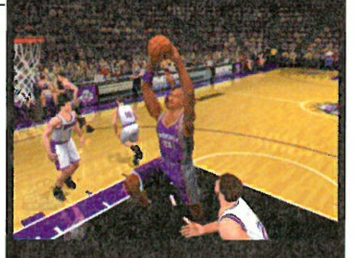


### TÉLEX

Sony a signé un contrat d'exclusivité avec Eidos pour que le titre Soul Reaver 2 ne soit disponible que sur PlayStation 2. Enfin j'me comprends.

### SEGA TOUT-TERRAIN

Sega va finalement convertir tous les jeux de la branche sport sur d'autres consoles. Sur PlayStation 2, dès début 2002, on aura droit à NFL 2K2 et NBA 2K2, puis suivra au printemps Virtua Tennis 2. Sur Xbox, on ne verra que NFL et NBA 2K2. Enfin sur GameCube, il n'y a pour l'instant que NBA 2K2 de prévu. Electronic Arts doit avoir les genoux qui tremblent.

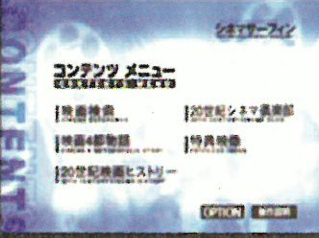


### TÉLEX

Golden Star Mountain, futur RPG de From Software sur GameCube, mettra en scène un chasseur de primes accompagné d'un petit lapin rose. Oui oui, rose.

### UNE ENCYCLOPÉDIE POUR LA PS2

Victor Interactive est en train de plancher sur une encyclopédie du Cyber-Surf pour la PS2. Le CD contiendra une énorme base de données sur le cinéma et les séries télévisées. Il jouira de 26 sections différentes aussi conséquentes en informations que n'importe quelle encyclopédie au format papier. Prévu pour le Japon et les États-Unis le 22 novembre, sachez qu'il existera aussi une mouture européenne dont la date de sortie demeure encore inconnue.



en bref

**PARIS MATCH, LE CHOC DE L'INFO !**

Dans le numéro du 13 septembre 2001, nos confrères de « Paris Match » se sont lancés dans un sujet qu'ils semblent maîtriser à la perfection : la chronique du film « Final Fantasy, les créatures de l'esprit ». On peut y apprendre que Final Fantasy X (le jeu PS2 en réalité) sortira en 2002 sur les écrans américains et qu'il s'agira de la suite du film d'animation de synthèse ! Arf arf arf arf ! Morceaux choisis : « En avant-première, voici Tidus, le héros masculin de FFX, la suite du film qui sortira l'an prochain. » En parlant d'autres projets de Square Pictures : « Ils s'appellent Resident Evil ou Mortal Kombat... ». Trop fort ! Pour des explications, adressez-les à Bertil@scali.net, le responsable de la rubrique Cyber de « Paris Match ».

**Télex**

*Square sortira cet hiver au Japon All Star Pro Wrestling II avec 40 joueurs en lice, leurs vrais noms, mouvements et attaques. Enfin, j'me comprends.*

**NINTENDO REÇOIT CRASH**

La Game Boy Advance accueille l'ami Bandicoot pour une aventure toute nouvelle désormais concoctée par Vicarious Visions, les développeurs de Tony Hawk's Pro Skater 2 sur la console portable. Crash, aidé de Coco, va affronter le docteur Neo Cortex qui a rapetissé les Terriens. Le jeu suivra la sortie sur PS2 de Crash Bandicoot : The Wrath of Cortex cette fin d'année.

**Télex**

*Le RPG Metal Max Wild Eyes, initialement prévu sur Dreamcast, verra le jour sur la console nouvelle génération qui remportera le plus de suffrages online.*

**KONAMI ET LA GBA**

Konami annonce pas moins de 7 titres sur GBA pour cette fin d'année 2001 : le retour des dinosaures avec Jurassic Park III : The DNA Factor ; du sport avec ESPN Final Round Golf, ESPN X Games Skateboarding et International Superstar Soccer. Un shoot'em up et un jeu d'arcade complètent le tableau : Gradius et Frogger's Adventures : Temple of the Frog.





# Warioland 4

**L'antihéros le plus pingre des jeux vidéo revient dans une quatrième aventure sur GBA. Au sommaire, encore et toujours du capitalisme et des tronches de cake. Enfin, j'me comprends...**




**Éditeur :** Nintendo
**Machine :** Game Boy Advance
**Sortie en Europe :** Automne 2001

Wario et Greg ont beaucoup de points communs. Ils ne sont pas dépensiers et aspirent tous deux à une philosophie de vie capitaliste. Un peu comme Picsou, sauf que ce dernier est un canard et non un rat. Vous noterez la perspicacité de cette parenthèse. Bref, le double négatif de Mario va partir à la chasse au flouze pour une quatrième fois et tenter de dépouiller un maximum de mondes de leurs trésors oubliés. Que cela se passe chez Nintendo, les Hellot (NDKendy : je plaisantais, détends-toi !) ou Walt Disney, les personnages vénaux débarquent en force pour nous prouver que seul l'enrichissement matériel est la clé de l'accomplissement humain. Une motivation vieille comme le monde, mais qui saura toutefois monopoliser toute l'attention des joueurs dans un jeu de plate-forme sublime et haut en couleur ! En effet, l'ex-fabricant de cartes à jouer nippon va nous proposer un soft captivant en reprenant les ingrédients les plus efficaces de ses précédentes productions (cf. Super Mario World !) et en y ajoutant l'humour et la décadence ! Un mélange détonant !

## Wario au pays des merveilles

Warioland 4 jouit d'une palette étendue de mouvements qui vous permet d'accéder à un gameplay très riche. Contrairement à un Mario monomaniaque qui ne sait que bondir, Wario peut en revanche prendre son élan pour fracasser de la roche, flanquer un énorme coup d'épaule pour se défendre ou encore saisir certains éléments du décor pour les balancer violemment. Sans oublier son légendaire coup de fesse de 5 tonnes qui fait trembler tout l'écran ! Autrement, l'idée maîtresse du soft est simple : vous devez dénicher 4 pierres puis trouver l'interrupteur qui enclenche le petit vortex au début du stage. Vous disposez ensuite d'un temps limité pour rejoindre ce passage dimensionnel et progresser jusqu'au niveau suivant. Sachez aussi qu'en collectant 4 pierres, vous obtenez un joyau, item indispensable pour ouvrir d'autres portes. Du point de vue de la réalisation, W4 est tout bonnement fantastique. Il nous offre un personnage bourré de mimiques et de transformations loufoques (chauve-souris, crabes, ballon de baudruche, zombie...), ainsi qu'une production technique au-dessus de ce que peut nous proposer une Super Nintendo, avec des tas d'effets de rotation, de zoom ou encore des déformations ahurissantes. La bande sonore n'est pas non plus en reste : de mièvres chants japonais viennent accompagner certaines mélodies du jeu, avec en fond un orgue déchaîné digne du sexagénaire Ray Manzarek ! Une partition de rêve dont on a hâte de connaître les paroles et... les notes ! Encore un mois à patienter mes cailles !




*Ce boss a, comme Angel, une tronche bien marrante !*




*Wario inflige un coup de pied au fondement de cette créature pacifique.*




*Cette roue est animée avec des effets de rotation-okans !*

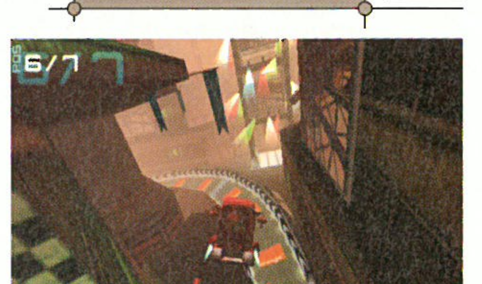


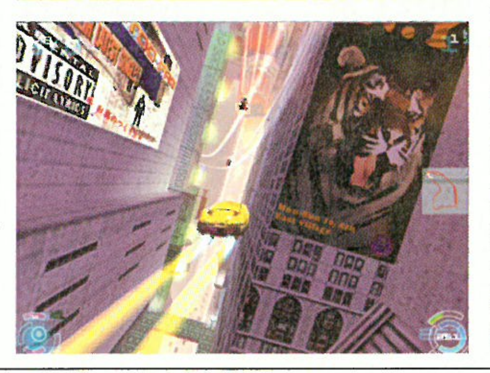






# New York Race







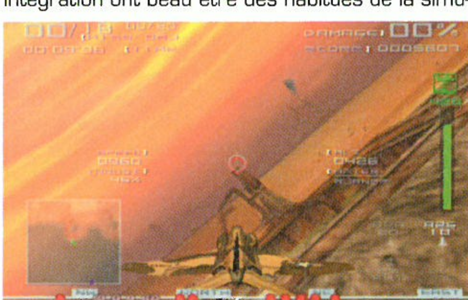
Il faudra composer avec le trafic local.

Bon, après la brève un peu « relou » du dernier numéro de Joypad concernant New York Race, le jeu de course « bessonien » qui nous replonge, 4 ans après la sortie du film, dans l'univers du *Cinquième Élément*, on a enfin pu voir une version du jeu plus aboutie. Et ça ne semble pas aussi nase que ça. J'ti jire que c'est vrai ! Pour la circonstance, les gens de Kalisto ont même développé un nouveau moteur permettant un affichage bien sympa des textures, ainsi qu'une bonne gestion de la physique de l'ensemble. En gros, il y aura une douzaine de circuits différents sur 4 environnements particuliers, dans lesquels la conduite devra aussi se penser à la troisième dimension, en partant du principe que plus on pique, plus on va vite. On pourra également piloter 25 véhicules différents. Allez, on arrête de tirer sur l'ambulance et on attend patiemment le test. N'empêche que Kalisto n'a pas intérêt à louper son coup. Enfin j'me comprends...

**Éditeur :** Gaumont/Wanadoo • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Fin novembre 2001

# Top Gun

Qu'est-ce que les joueurs attendent des jeux d'avion « nouvelle génération » ? C'est simple : tout un tas de choses auxquelles les consoles 32 bits ne pouvaient pas donner accès, à savoir une bonne story-line, de beaux briefings, des phases de décollage, des atterrissages, des appontages, un cockpit virtuel pour nous immerger, des ailiers avec un système d'ordre en temps réel, des liaisons radio super trippantes, une bonne impression de vitesse, des paysages photo-réalistes et un mode Deux Joueurs. Voilà, ma foi, des exigences bien légitimes. Les développeurs de Digital Integration ont beau être des habitués de la simulation de vol sur PC (F18 Super Hornet), nous avons le regret de vous annoncer que le studio britannique ne vous fera pas profiter de son savoir-faire. Vous ne retrouverez aucun de ces éléments dans Top Gun. Le développeur nous a pondu un shoot ultra-basique à la réalisation minimaliste (zéro sensation, décors vides, bruitages bien « péraves »...). De source officielle, ce projet aurait mobilisé 16 personnes pendant 18 mois. Difficile à croire. La licence Top Gun, quant à elle, se limite au titre : ce jeu ne reprend rien du film, pas même les musiques ! Le titre de Titus a beau proposer 36 missions réparties sur trois époques (70, 90, 2000), quatre zones de combats, tout ça fleure bon le sapin, si vous voyez ce que je veux dire. Enfin, j'me comprends...









Le gameplay rappelle un peu celui du premier Ace Combat... en moins bien.

**Éditeur :** Titus • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Automne 2001

## en bref



### DES PARFUMS POUR ANGEL




Pour ceux qui seraient blasés des fragrances traditionnelles, deux New-Yorkais proposent de sentir la poussière, le caoutchouc, le sapin ou la chambre funéraire. Leur boutique s'adresse à une clientèle de jeunes qui recherchent des produits drôles et originaux. La senteur Gin-Tonic devrait aussi bientôt débarquer.

### TÉLEX

*Contrairement à la version PC sortie il y a dix ans, le sang de la version Doom GBA sera vert. Apparemment, le reste sera fidèle.*

### UNE GAME GEAR DANS SON POCKET PC

Sega s'apprête à lancer le Virtua Game Gear, un émulateur pour PDA de la console portable sortie il y a une dizaine d'années. Le pack contiendra, en plus de l'émulateur, Baku Baku et Sonic The Hedgehog. Les autres titres seront téléchargeables via Internet, pour une somme modique. Ainsi, tous les vieux hits (si si, il y en a eu) seront à nouveau jouables.



### TÉLEX

*Microsoft et NTT Télécommunication, le plus gros opérateur de télécom au monde, vont s'allier afin de proposer aux possesseurs de Xbox un réseau ADSL sur lequel ils pourront se connecter grâce à l'adaptateur Ethernet intégré à la console.*

### LA PÊCHE SUR PS2

Histoire d'être pionnier sur le marché, THQ est prêt à sortir le premier jeu de pêche sur PS2, Bass Fishing. Mine de rien, c'est un des plus complets qu'il nous a été donné de voir. Grâce aux modes Amateur et Professionnel, le niveau de complexité s'adapte à tous les publics. C'est prévu aux alentours du mois d'octobre, alors faites chauffer les moulinets !





# Crash Bandicoot Wrath of Cortex



Le Crash Bandicoot nouvelle génération est arrivé, développé par Traveller's Tale, édité par Konami et distribué par Vivendi Universal Interactive Publishing. Pas de grands bouleversements en perspective pour ces nouvelles aventures, mais quelques subtilités fort agréables comme un gameplay amélioré et des graphismes optimisés. Crash va piloter plus de véhicules pour récolter un certain nombre de cristaux, bien utiles pour stopper les manigances du Docteur Cortex. Ce dernier a inventé la réplique exacte de Crash mais version méchante, Crunch, dont la puissance atteint son paroxysme lorsqu'il est en possession de 4 masques représentant le feu, l'air, l'eau et la terre. Crash, aidé de Coco, devra tout faire pour empêcher ce désastre tout en récoltant les cristaux convoités par Cortex. L'aventure promet d'être riche puisqu'elle s'étale sur une trentaine de niveaux !

**Éditeur :** Konami • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Décembre 2001





*Le Bandicoot version PS2 pilotera beaucoup plus d'engins que dans les épisodes précédents.*

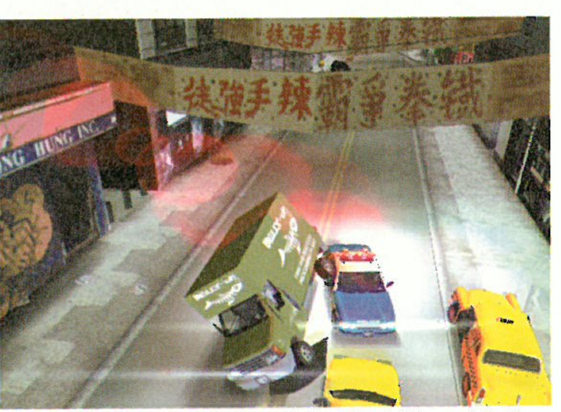
# Gran Theft Auto 3

Le jeu à scandale de Take 2 est désormais annoncé pour la mi-octobre 2001. Gageons qu'il connaîtra encore les foudres des bien-pensants puisque, plus que jamais, il sera possible d'instaurer librement le boxon dans la ville. Pour avoir joué à une version preview, on peut vous dire que l'immersion sera totale, avec une représentation en 3D à la 3e personne de votre truand. Un système de caméra libre vous permettra aussi de composer votre propre vue, histoire de semer la zizanie dans une certaine opulence visuelle et pratique. Autrement, le soft disposera d'un gameplay très ouvert, vous offrant un très large panel d'exactions comme molester un passant innocent ou encore dérober tous les véhicules se trouvant à votre portée. Comme dans les précédents épisodes, le principe du jeu vous invitera à accomplir des objectifs hétéroclites liés aux activités du grand banditisme. La version européenne devrait sortir dans une mouture aseptisée par la censure. En fait, seuls les Américains auront le privilège de connaître le soft dans son intégralité. Dans le pays de la légalité du port d'arme, le contraire nous aurait étonnés...

**Éditeur :** Take 2 • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Mi-octobre 2001




*L'hélicoptère de la police vous pourchasse !*



*Le jeu promet des poursuites dignes de l'émission à 2 francs intitulée « Plein les Yeux ».*

## en bref



### MÊME LES BRUTES ONT UNE ÂME

Le chef de la police sud-coréenne a du mal à contenir ses émois : « Je ressens une grande émotion au souvenir des nombreux événements durant lesquels j'étais tenté d'utiliser du gaz lacrymogène », a déclaré Lee Moo-young, commissaire général de l'Agence nationale de police, lors d'un discours prononcé à l'occasion du troisième anniversaire de cette politique de retenue visant à consolider la démocratie dans le pays.




### TÉLEX

*Virtucraft est en train de développer Mike Tyson Boxing sur Game Boy Advance. Le mode Carrière permettra de créer son propre boxeur... super.*

### GO GO GADGET

Oh là, qui va là ? C'est l'Inspecteur Gadget qui débarque sur GBA. On avait vaguement évoqué une version PSone l'année dernière, mais pas de confirmation du côté de Light and Shadow Production et d'Ubi Soft. Cet hommage au plus débile des inspecteurs vous entraînera dans un jeu de plate-forme où la maîtrise des bras mécaniques et roulettes en tout genre est conseillée.

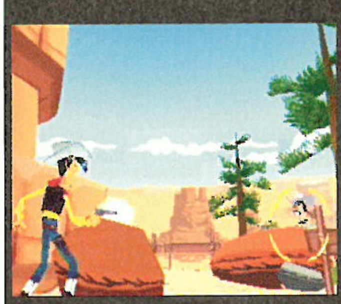



### TÉLEX

*Le jeu d'arcade Resident Evil Gun Survivor 2 sera adapté sur PS2. Prévu pour le mois de novembre au Japon, le titre sera compatible avec le GunCon 2 de Namco.*

### MY NAME IS LUKE

Lucky Luke est de retour et il a La Fièvre de l'Ouest, pour un shoot'em up prévu fin octobre. Le cow-boy français va partir à la recherche d'un sorcier indien retenu en otage par une bande de Desperados et tirer plus vite que son ombre sur des ennemis embusqués, dont les Dalton. Le mode Deux Joueurs n'est prévu qu'en mini-jeu pour un titre destiné aux 6/12 ans.



## en bref

### LE FRAG DÉBILE DU MOIS

À Palerme, un Sicilien de 30 ans était en train de garnir une tombe de fleurs quand la dalle en marbre au-dessous de ses pieds céda et le fit dégringoler dans le cercueil. C'est ainsi que mourut stupidement Marcello Petrola dans le cimetière de Rotoli. Résultat : Frag – 1 !




### TÉLEX

*Ubi Soft baisse les prix de Rayman Revolution PS2 de 399 à 199 F et Rayman 2 : The Great Escape sur PSone de 299 à 169 F. La rentrée n'en est que plus agréable.*

### GRANDIA II SUR PS2

Grandia II fut le 1er RPG disponible sur Dreamcast et on ne peut pas dire que ça lui ait porté chance, en termes de ventes, s'entend. Son portage sur PS2 va intervenir en cette fin d'année, avec un scénario identique à la version originale et des graphismes plus fins. Grandia II est une aventure éditée par Ubi Soft qui devrait vous captiver pendant une bonne quarantaine d'heures !



### TÉLEX

*Pour refuser la version DVD en français only de Princesse Mononoke, foncez vous inscrire sur le site de ces fans de la première heure : digilander.iol.it/animedvdit/mononoke_petition/mononoke_dvd_petition_fr.html.*

### MICRO MANIACS SUR GBC

Les Micro Maniacs de Codemasters ont brillamment pris la relève des Micromachines l'année dernière sur PSone. Les 12 petits bonshommes vont cette fois courir sur près de 40 circuits et 4 modes de jeu : Challenge, Time Trial Free Play, Time Trial Challenge et le mode VS. Les nombreux bonus seront bien sûr de la partie et déterminants pour gagner la course.

# Legacy of Kain Soul Reaver 2



**Éditeur :** Eidos
**Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Octobre 2001

**Mesdames et messieurs, j'ai le plaisir de vous annoncer que Soul Reaver 2 est en parfaite santé. Le bébé se présente plutôt bien, pas d'anomalies majeures, et il semble que le terme, même s'il risque de dépasser un peu la date prévue, soit pour bientôt.**



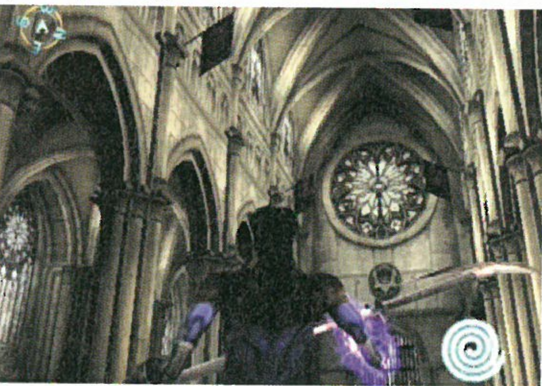
*Quels sont donc ces bas-reliefs, antiques, semblant pourtant dépeindre une créature qui n'existait pas à leur époque ?*

Eidos est passé nous voir avec une nouvelle version de Soul Reaver 2 juste avant que nous n'allions perdre notre temps à l'ECTS de cette année. Après des premières impressions plutôt positives, mais pas transcendantes, cette nouvelle bêta nous a remis d'aplomb. Et ce autant au niveau réalisation que scénario. Enfin, concernant ce dernier, nos réserves étaient minimes, Crystal Dynamics nous ayant plutôt habitués à une qualité appréciable et régulière sur toute la série des Legacy of Kain. Euh, donc, une série de... deux : Blood Omen et Soul Reaver. Enfin j'me comprends...

## Comme c'est joliiiiiii !

Oui, la finition graphique, ça peut changer beaucoup de choses. En l'occurrence, cette nouvelle version a énormément progressé par rapport à celle qu'on nous avait présentée il y a quelques mois. Les textures se sont affinées, surtout pour les extérieurs, et toutes sortes d'effets ont été ajoutés ou peaufinés. Qu'il s'agisse de particules de lumière flottant dans l'air d'un Nosgoth encore vert, à la tombée de la nuit, ou du sang d'un ennemi déchiré par les griffes de Raziel, qui retombe en gerbes tachant le sol, de nombreux détails donnent à l'ensemble une apparence nettement plus « nouvelle génération » que précédemment. Entendons-nous : la surprise technique est très loin d'atteindre celle générée par le premier opus en son temps. Cependant, Soul Reaver 2 n'aura clairement pas à rougir face à la plupart des plus belles productions PS2 à venir, c'est désormais certain. Mais le plus gros avantage dont il hérite en passant sur la nouvelle console de Sony, c'est surtout la fluidité de l'animation, maintenue à 60 images/seconde. En outre, puisque j'en suis à parler d'animation, celle de Raziel s'est enrichie de plusieurs mouvements. D'abord, pour cadrer avec l'ensemble des objets qu'il peut manipuler, puisque je rappelle que les cubes sont portés disparus au profit de mécanismes réels. Mais surtout, c'est au combat que le super édenté Raziel fait montre de ses nouveaux talents : désormais, « Carré » sert pour les coups normaux et « Triangle » pour les coups forts, ce qui donne lieu à des combos différentes et des coups variant suivant l'arme utilisée. Il en va de même pour les fatalités, l'empalement n'étant plus le seul à divertir, accompagné qu'il est désormais par diverses décapitations, arrachages de cœurs et autres techniques rigolotes. Le combat, d'une manière générale, est d'ailleurs bien plus dynamique : ennemis plus vicieux, confrontations inévitables, groupes d'adversaires plus fréquents... Raziel devra cette fois se préoccuper bien plus de ce qui se pose en travers de son chemin.

*Fidèle à la fin plutôt abrupte du premier, le second volet s'ouvre sur une discussion avec Moebius, mystérieux personnage.*



*Pour l'effet des taches de sang, Crystal aurait demandé quelques tuyaux à Konami... L'entraide entre développeurs, c'est chouette !*



## Faites vos devoirs...

Pour ceux qui n'ont jamais joué à Blood Omen ou même Soul Reaver 1, ce nouveau cours d'histoire de Nosgoth risque en effet d'être autrement moins digeste que pour les autres. Le scénario, pour le peu que nous en avons vu, semble non seulement plus tordu, mais surtout beaucoup plus référentiel au passif de la série que l'épisode PSone. Nombreux sont les personnages principaux qui sortent droit de Blood Omen, et l'ensemble de la trame, autour notamment de l'épée Soul Reaver et de l'histoire antique de Nosgoth, semble prête à s'épaissir un grand coup. Tant mieux, en ce qui me concerne... je ne vais pas me plaindre d'avoir droit à une histoire bien pensée et bien traitée. Mais pour les autres, il se peut que cela bride un tantinet le plaisir. Enfin, rien n'est sûr, bien entendu, nous verrons cela lors du test. En tout cas, les fans n'ont apparemment pas été oubliés, et c'est une bonne chose.


Le mode Deux Joueurs, qui propose divers challenges, fonctionnait également à merveille.


Burnout a été développé avec l'outil « RenderWare » de Criterion Studios (utilisé par Konami pour Winning Eleven 5).


Dommage que les villes ne soient pas ouvertes, il ne s'agit finalement que de simples circuits... Impossible par exemple de passer à travers ces flèches vertes.

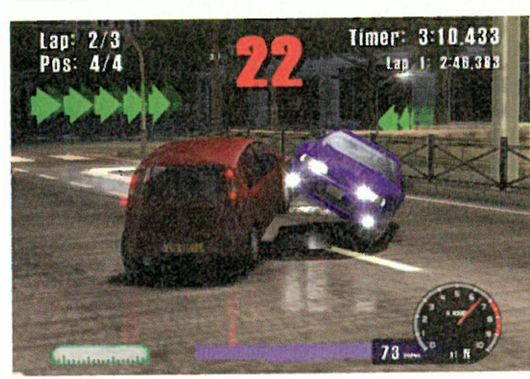
# Burnout

**Petit retour sur Burnout, le nouveau jeu de caisses d'Acclaim que nous avons enfin pu découvrir pour de vrai et auquel nous avons même pu nous essayer... Compte rendu « vroomitissifiant ».**


**Éditeur : Acclaim**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Novembre 2001**

Dans les (très chic !) locaux parisiens d'Acclaim, nous avons donc pu jeter un œil sur Burnout aux côtés d'Alex Ward, Creative Manager du projet chez Criterion Games. Avant de lancer le bébé, ce dernier a cependant tenu à nous montrer la fameuse course poursuite du film *Ronin*, durant laquelle Robert De Niro se la donne grave sur les quais de Seine (alors qu'en réalité, il faisait dans son froc !)... Il nous a ensuite parlé de deux, trois autres films, pour nous mettre dans l'ambiance et nous confier finalement que l'idée de base de Burnout était simplement de « capturer et retranscrire dans un jeu vidéo l'expérience et les frissons que peut procurer ce genre de scène au cinéma ». Il nous a ensuite parlé de ses jeux-cultes (furent nommés, entre autres, Out Run et Daytona USA) pour insister sur un autre point : l'accessibilité. Il tenait en effet à ce que son jeu ne soit pas apprécié par les core-gamers uniquement, mais que sa maman puisse elle aussi prendre son pied et avoir de bonnes sensations au volant de voitures virtuelles ! Pas de difficulté outrancière, ni de challenge trop compliqué : le jeu a été fabriqué sur des bases simples mais ô combien rares de nos jours dans les jeux de caisses...


Plus de 300 véhicules constituent le trafic présent sur la totalité du circuit.



## Accessibilité, sensations et fun

Eh bien voilà trois mots qui résument bien le concept ! Mais fini le blabla, Alex lance finalement le jeu... Premier constat : les screenshots du mois dernier n'étaient pas trompeurs, graphiquement parlant, Burnout est vraiment bien foutu ! Les textures ne manquent pas, les décors sont variés et bien remplis, le tout est coloré et ma foi, fort vivant... Bref, mis à part quelques classiques problèmes d'aliasing, c'est une franche réussite visuelle. La vitesse d'animation s'est également révélée à la hauteur de nos espérances, avec des courses urbaines vraiment très rapides. Question gameplay, il faudra cependant assurer grave pour arriver à utiliser au mieux sa jauge de boost, qui vous entraînera la plupart du temps dans des crashs en plein trafic. La circulation est d'ailleurs bien dense et toutes les voitures agissent plutôt intelligemment, en vous faisant des appels de phares, en s'écartant de votre chemin, etc. Malheureusement, côté déformations de la carrosserie, on note une petite déception, puisque ces dernières sont passagères ! En fait, votre voiture s'abîme pendant les crashs, mais est immédiatement réparée ! En gros, il s'agit de rendre les accidents crédibles mais pas d'approfondir le gameplay. Les modèles physiques étaient également décevants, avec des voitures (dans le trafic) complètement fixées à la route comme un train sur des rails, mais aussi des chocs trop scriptés et répétitifs. On attendra d'y jouer plus longtemps pour vous en dire plus, mais disons que nos premières sessions de course en pleine ville étaient assez grisantes, assez fun, mais aussi que certaines imperfections se faisaient déjà sentir...

## en bref



### LE ZOMBIE BRÉSILIEN

À Rio de Janeiro au Brésil, un conducteur de camion abattu par un gang de trafiquants de drogue est sorti de sa tombe. Pedro Da Silva Correa a défoncé son cercueil et s'est rendu à l'hôpital pour se faire soigner de la balle qui logeait encore dans son crâne. Très superstitieuse, la ville entière est plongée dans la psychose des zombies !




### TÉLEX

*Electronic Arts adoptera le son DTS pour tous ses prochains jeux. Les premiers titres exploitant cette technologie seront NHL 2002 et SSX Tricky, tous deux sur PS2.*

### RIDERS SUR L'EAU

Le prochain jeu de scooters des mers d'Eidos, Wave Riders, s'appellera dorénavant Jet-Ski Riders, mais seulement en Europe. Outre-Atlantique, il portera le doux nom de Wave Rally. Le titre est développé en collaboration avec Kawasaki, une marque habituée au championnat du monde de jet-ski, et proposera courses endiablées et Freestyle.



### TÉLEX

*L'Odyssée de Munch vient de subir une retouche scénaristique importante. Au lieu de sauver sa mère, Munch part à la recherche des œufs nécessaires à la sauvegarde de sa race. Suuuuper...*

### MUSIQUE 8 BITS

Début septembre, la petite ville autrichienne de Linz a accueilli plusieurs manifestations dédiées aux jeux vidéo. L'Electrolobby a ainsi ouvert le bal avec un concert de musique « low-tech for hight-tech people » selon ses créateurs. Le site www.micromusic.com explore le potentiel sonore de l'Amiga ou du Commodore 64 et vous propose même une compilation sur CD !



Made in Europe

# en bref

### UN PROGRAMME DE NATALITÉ SURPUISSANT

En Inde, le ministre de la santé C. P. Takhur a décidé de baisser le prix des télévisions pour ralentir la croissance démographique du pays ! Sa théorie est simple : en regardant la télé, la population n'aura plus le temps de se consacrer aux relations sexuelles ! « Le divertissement est une composante importante de la politique démographique. » Ils sont vraiment pas bêtes, les adorateurs de la vache sacrée !




### TÉLEX

*Afin d'inciter les joueurs à acheter des actions boursières Konami, l'éditeur s'engage à offrir à tous les petits porteurs le jeu Metal Gear Solid 2 ou Suikoden III.*

### CRASH SUR XBOX

Ce n'est pas d'un certain Bandicoot dont il s'agit, mais d'un jeu de stock-car sur lequel travaille Rage Software, et qui devrait s'apparenter à un Destruction Derby. Bon, la taille de l'image ne rend franchement pas hommage à l'impressionnante qualité des graphismes. Les voitures aux couleurs vives sont splendides et les collisions promettent d'être violentes.



### TÉLEX

*Logitech a déjà dans ses stocks une manette PS2 sans fil compatible Dual Shock qui permettra de jouer à 8 mètres de la console. Pas de prix pour l'instant.*

### UN MINI-JACKIE CHAN

L'ami Jackie lutte contre le crime avec ses poings et ses pieds sur GBA. Son but : empêcher l'organisation de la Main Noire de réveiller 8 esprits du mal ensevelis dans les enfers. Il lui faudra en outre réunir 12 talismans aux pouvoirs spéciaux. Les Aventures de Jackie Chan, la Légende de la Main Noire, édité par Activision, sera disponible le 16 novembre prochain pour 349 F.



# PSone Castlevania Chronicles





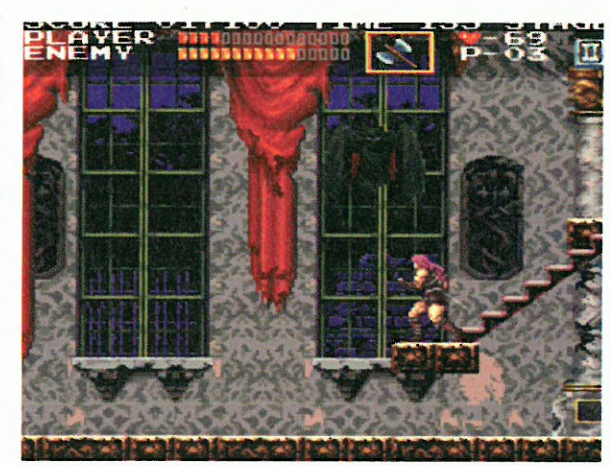





*Voici la version classique et l'« enhanced » mises côte à côte. Maintenant, à vous de jouer au jeu des 7 erreurs.*

Konami se tape un trip revival digne d'une GBA en ressortant le Castlevania de 93 exclusivement sur le Sharp X68000 (un vieil ordo). Certains vous jureront sur la tête de Snoopy que c'est la meilleure version, mais franchement, à part les vieux nostalgiques, qui voudrait rejouer à un jeu d'un autre âge ? Enfin j'me comprends... Un bon vieux titre en 2D bien moche comme on n'en voit plus, même sur GBA ! Pour les deux lecteurs extraterrestres qui ne connaissent pas les Castlevania, le concept est basé autour d'un mec qui se balade en fouettant des monstres venus de l'enfer dans l'espoir de se farcir Dracula. Super !!! On remarque aussi l'option Enhanced Mode qui permet de jouer à une version avec des graphismes retouchés (ouais bon, en fait il s'agit de ceux du personnage...). On se demande vraiment pourquoi Konami a décidé d'importer le titre en Europe. Enfin, après tout, la vie est faite de « oui, non », etc.

**Éditeur : Konami • Machine : PSone**
**Sortie en Europe : Novembre 2001**




*La chauve-souris géante, un grand classique de l'horreur kitchos.*

# Motor Mayhem PS2



*Le mode Multijoueur n'accepte que deux joueurs. Dommage, Twisted Metal, lui, va jusqu'à quatre...*



*Les véhicules rebondissent en l'air, les traînées des missiles sont colorées... C'est vraiment un jeu d'action pour les enfants.*

Motor Mayhem est un titre qui joue dans la même catégorie que Twisted Metal : Black, testé dans ce numéro. Mais si l'on peut trouver quelques qualités indéniables au titre d'Incognito, Motor Mayhem, pour sa part, ne peut être considéré en comparaison que comme un sous-produit. Ici, tout est très coloré et presque joyeux, et les véhicules (très divers, de la moto de course à la voiture plutôt classe) se tirent dessus et se rentrent dedans sans interruption. Les modes de jeu restent classiques : Endurance, Deathmatch (2 joueurs maximum), épreuves éliminatoires (il faut que vous soyez le dernier vivant)... il n'y a ici rien d'original. Tout cela ne serait pas bien grave si les commandes étaient instinctives, agréables et précises mais ce n'est pas le cas. La moto, par exemple, fait constamment de grandes embardées incontrôlables qui finissent rapidement par vous taper sur les nerfs. Détail qui tue : Motor Mayhem semble avoir été sponsorisé à mort avec des écrans, dans le jeu, qui passent de la pub pour Logitech, PSM Magazine et je ne sais plus quoi d'autre encore... Raaah, je déteste cet aspect mercantile présent dans certains jeux ! Enfin, Infogrames se sera sans doute fait un peu de thunes grâce à cela et c'est plutôt bien pensé, parce que je ne suis pas persuadé, perso, que Motor Mayhem se vende à des millions d'exemplaires lors de sa sortie...

**Éditeur : Infogrames • Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Novembre 2001**

# Mario Party 3




Eh oui, vous avez bien lu ! Nintendo nous prépare un troisième volet de son soft multijoueur « de société » mettant en scène ses héros fétiches. Pour ceux qui ne connaissent pas Mario Party, sachez qu'il s'agit d'un titre de « plateau » virtuel à la manière du Jeu de l'oie. Les parties peuvent s'effectuer jusqu'à quatre joueurs (de préférence) et se pratiquent au lancer de dés. Vous déplacez ensuite vos personnages sur une carte composée de cases, qui bénéficient chacune d'une valeur de bonus ou de malus. Lors des confrontations, la console choisit ensuite au pif une épreuve de mini-jeu pour départager les gagnants. Le but final est de récolter un maximum d'étoiles et accessoirement, du flouze ! Bref, Nintendo nous montre ici sa vision très personnelle du Monopoly ! Autrement, ce troisième épisode devrait disposer de 70 épreuves inédites (course de bateau, découpage de bûches, exercices au trapèze, montagnes russes, etc.), ainsi que d'un nouveau mode : le Duel. Avec sa réalisation divine et son principe de jeu toujours aussi ludique, gageons que Mario Party 3 séduira les adeptes des précédents opus, mais aussi les fervents amateurs de softs multijoueurs conviviaux.

**Éditeur : Nintendo • Machine : Nintendo 64**
**Sortie en Europe : Fin octobre 2001**







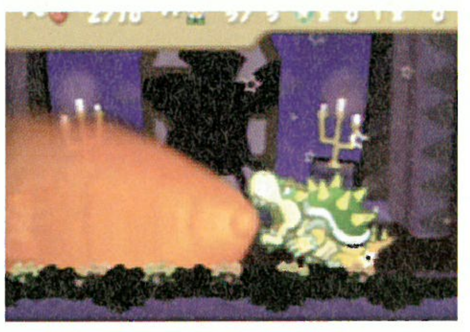

# Paper Mario











Alors qu'à l'autre bout de la planète, la GameCube fait une entrée remarquée dans les foyers nippons, nous, qu'est-ce qu'on se tape ? Un Paper Mario sur N64 sorti au Japon il y a plus d'un an ! L'originalité du titre vient surtout de la représentation des personnages, tout en 2D, un peu à la Parappa, comme une feuille de papier (d'où le titre, d'ailleurs). On se trouve face à un RPG classique dans lequel les situations et les dialogues sont d'un enfantin à toute épreuve. L'histoire est encore plus horriblement naïve qu'un long métrage Disney ! Pour l'histoire, sachez que Bowser s'est emparé d'une sorte de baguette magique qui le rend quasiment invulnérable et Mario part à l'aventure pour le latter. Les combats se déroulent dans la plus grande tradition du RPG. Que dire de plus sur ce jeu, si ce n'est que c'est certainement un des tout derniers titres prévus sur N64 en Europe, et qu'à moins d'avoir 10 ans, même si le jeu possède un charme graphique certain, l'intérêt est lui plus que limité. Enfin, j'me comprends...

**Éditeur : Nintendo • Machine : Nintendo 64**
**Sortie en Europe : 5 octobre 2001**

## en bref



### L'IPPON DU MOIS

À Arai, près de Tokyo, un Japonais de 58 ans a utilisé un sabre de samouraï contre trois huissiers venus l'expulser de son domicile. L'un a été tranché comme une pastèque tandis que les deux autres ont fini à l'hôpital sérieusement blessés. Ça rigole pas au pays des Bushidos.




### TÉLEX

*Il fallait bien que ça arrive : Super Bust A Move est annoncé sur console. Avec son mode Deux Joueurs linkés, je suis sûr que ça va devenir un jeu indispensable sur GBA pour les voyages.*

### DIEU SUR PS2

Le hit PC qu'est Deus Ex arrive bientôt sur PS2, via l'éditeur Eidos. L'adaptation du jeu de rôle/action de Ion Storm Austin sera fidèle à l'original avec toutefois une interface légèrement différente. L'action se déroule dans un futur proche où des soldats cyborgs combattent la peste et des terroristes avec une réalité qui fait froid dans le dos.



### TÉLEX

*Voici le planning des jeux GameCube développés par Ubi Soft à paraître les premiers mois de la sortie américaine : Batman Vengeance, Rogue Spear, Rayman Arena, Evolution Worlds, Disney's Tarzan Untamed et Disney's Donald Duck Goin' Quackers.*

### LE SOMMET SPORTIF DE SEGA

Outre l'annonce de NBA 2K2 et NFL 2K2 pendant le Sports Summit qui s'est déroulé à New York début septembre, Sega a déclaré engloutir près de 150 millions de francs (22 865 584 d'euros) dans la publicité de sa branche sports. Cette campagne englobe le sponsoring du Super Bowl 2001, le plus gros moyen d'atteindre un très très grand nombre d'Américains en un minimum de temps.

## en bref

### DUKE NUKEM SUR GBA

Les aventures sanglantes du blondinet germanique vont débarquer sur la Game Boy Advance à la fin du mois d'octobre. Il s'agira d'un FPS en 3D qui utilisera le mode 7 (zoom et rotation) de la machine. En attendant, admirez ce cliché histoire de patienter jusqu'à sa sortie.



### TÉLEX

*Square Pictures, à qui l'on doit l'excellentissime Final Fantasy, Les créatures de l'esprit, aurait acquis les droits du film The Matrix pour créer un court métrage en images de synthèse. Les rumeurs parlent d'un feature explosif qui devrait équiper les versions DVD des futurs épisodes 2 et 3.*

### TANG TANG SUR GBA

Take 2 se lance dans l'édition de puzzle-game sur GBA. Le soft privilégiera le mode Multijoueur et vous proposera de construire stratégiquement des chemins de blocs pour accéder à la sortie des stages. Un principe universel mais qui ne perd pas de son intérêt. Développé par Game Vision, le jeu est prévu pour mi-octobre dans nos chaumières.



### TÉLEX

*TDK Mediactive a acheté les droits de la licence Mercedes Benz pour en exploiter l'expérience de conduite inoubliable dans de futurs jeux. Les softs potentiels devraient voir le jour courant 2002. Espérons que pour une fois, les bagnoles pourront se cabosser... sous le Pont de l'Alma ?*

### FILA DÉCATHLON SUR GBA

THQ a prévu de sortir sur la GBA un jeu dans le genre du truculent Track and Field de Konami. Le titre devrait disposer d'une dizaine d'épreuves différentes (saut en hauteur, lancer du javelot, du poids, du disque, 100 m, etc.) qui useront vos petits doigts et les boutons de votre portable. C'est nos poignets qui devront se muscler en conséquence d'ici là.





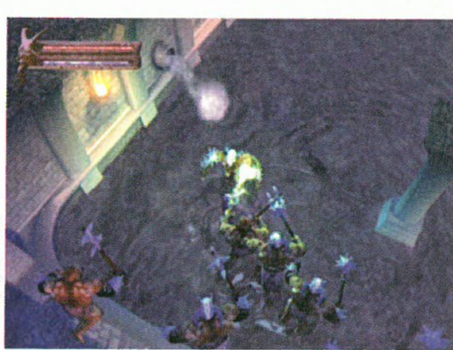
# PS2 Baldur's Gate Dark Alliance



Le jeu le moins aliasé de la PS2 nous le prouve encore plus avant avec de nouvelles photos d'écran. Fort d'un moteur particulièrement abouti, les petits gars nous ont envoyé de quoi l'apprécier à nouveau, en attendant une version jouable récente et quasi-finie, qui devrait arriver sous peu pour une preview en bonne et due forme. Pour tous les accros de l'univers de Donjons & Dragons, Baldur's Gate Dark Alliance devrait s'annoncer comme un titre particulièrement attractif. Plus nous en découvrons, plus il apparaît clair en tout cas que la restitution graphique de cet univers a fait l'objet d'un soin particulier, autant dans la modélisation des objets, personnages et monstres que dans la beauté des effets spéciaux liés aux sorts et autres effets magiques. Restera à juger de l'aspect RPG, qu'on devine de toute façon plutôt limité. Tout au plus aura-t-on droit, à vue de nez, à un Diablo-like... mais un Diablo-like particulièrement beau.

**Éditeur :** Virgin Interactive • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Novembre 2001

*Les trolls sont des créatures coriaces, douées d'une capacité de régénération.*



*Le moteur anime sans ralentir d'un poil plusieurs monstres et des effets spéciaux de toute beauté.*



*Même si elles seront moins nombreuses et moins complexes que dans les titres PC, on retrouvera les quêtes typiques de la saga.*

# PS2 Giants Citizen Kabuto

De nouvelles photos de Giants PS2 sont apparues comme par magie à la rédaction, sous forme de CD. Et comme vous en passer quelques-unes n'a rien d'« apanivore » (du grec a- : préfixe privatif et du latin panis : pain et vore : manger, donc qui ne mange pas de pain), nous avons farfouillé le CD pour en extraire les fameuses images. Nous avons remarqué également quelques vidéos, que nous «avons bien entendu visionnées. Dans l'ensemble, Giants s'annonce plutôt sous un beau jour, mais si le jeu a gagné en volume polygonal par rapport à son aîné sur PC, il a en revanche beaucoup perdu en termes de richesse des textures. Pour vous autres « néophages » (du grec néo : nouveau et phage : manger, donc qui aime dévorer la nouveauté), cela fait assez peu, mais une version jouable du titre acclamé sur PC devrait bientôt apparaître comme par magie à la rédaction, sans doute encore sous forme de CD. De ce qu'on sait, ce titre bourré d'humour aura subi quelques coupes franches dans son gameplay pourtant appréciable, pour s'orienter un peu plus vers l'action et ainsi correspondre, soi-disant, au public console. Nous verrons bien, au final, si le résultat reste aussi bon que sur PC, et comme nous ne sommes pas des « pseudopyges » (du grec pseudo : faux et pyge : fesses, donc faux culs), croyez bien que vous serez les premiers informés. Après nous s'entend. Enfin, j'me comprends...







**Éditeur :** Virgin Interactive • **Machine :** PlayStation 2
**Sortie en Europe :** Novembre 2001

# Shaun Palmer's Pro Snowboarder

**Éditeur : Activision**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie en Europe : Novembre 2001**

**Quand Tony Hawk met son anorak et part à la montagne pour rider dans la « peuf » et enchaîner des tricks de folie, il se fait appeler Shaun Palmer's Pro Snowboarder (SPPS). Enfin, j'me comprends…**

Shaun Palmer est un jeune homme prétentieux. Et l'adjectif est bien faible. Rider professionnel depuis 1985, Môssieur Palmer a donné naissance à un style de glisse agressif qui sied à son caractère de cochon. Lui qui se considère comme un « loser with money » taquine, outre le snowboard, le BMX, le Supercross ou encore les courses de motoneiges. Avec, pour chaque discipline, des résultats plus que probants. Sa notoriété et son attitude de sale garnement ont pourtant séduit Activision, qui se fend pour l'occasion de 3 versions du jeu en question, sur PS2, Game Boy Color et Game Boy Advance. L'éditeur français a confié le développement de SPPS aux studios UEP System, créateurs de la série des Cool Boarders. On retrouve d'ailleurs quelques figures basiques déjà présentes sur la mouture PSone. Mais la comparaison s'arrête là.

### Un sérieux concurrent pour SSX

La prise en main est instinctive et les tricks s'enchaînent rapidement à la manière d'un Tony Hawk. Vous pourrez effectuer près de 75 figures plus ou moins aériennes, en utilisant au maximum tous les obstacles présents sur la piste, comme des pylônes renversés, des ballots de paille, des toits de maisons, des barricades ou une voiture abandonnée. Shaun Palmer et ses amis évoluent sur 8 pistes spacieuses, explosent les barricades pour s'aventurer hors de la piste, détruisent des vitres pour passer dans un restaurant pour un rendu assez réaliste. Le blouson de Mister Palmer ondule même sous l'effet du vent. Quatre modes sont au programme : Carrière, Deux Joueurs, Free Ride et Create Boarder. Le mode Deux Joueurs se scinde en 4 challenges : Trick Attack, Trick Boost, Push et Horse, pour lesquels le vainqueur devra respectivement accumuler des points en réalisant le plus grand nombre de figures ou bien en réalisant des combinaisons plus élaborées. Chacun des riders effectuera les mêmes tricks à tour de rôle en Horse Mode et réduira, après chaque combo réussie, l'espace de jeu de son opposant, jusqu'à le faire disparaître en Push Mode, comme dans la version Dreamcast de Cool Boarders. Vous pourrez également vous faire prendre en photo ou bien renverser le photographe si vous êtes d'humeur taquine, en mode Carrière et en Free Ride, tout en récoltant des sponsors. On prend un réel plaisir à s'enfoncer dans la poudreuse, se frotter à la glace et aux rochers, tout en écoutant Shaun Palmer geindre à chaque gamelle à la manière d'un Homer Simpson. SPPS se voulant un mélange arcade et simulation, il n'est ainsi pas possible de tenir un grind indéfiniment. Les runs se suivent et se ressemblent peu, tant les possibilités offertes sont importantes. Tous les ingrédients semblent donc réunis pour faire de ce titre un excellent jeu. Test dans le prochain numéro, si tout va bien !




*Percutez la voiture pour déclencher une sirène tout en engrangeant des points.*

*Un véhicule stationne à différents endroits de la piste pour vous remonter tout en haut de la montagne.*



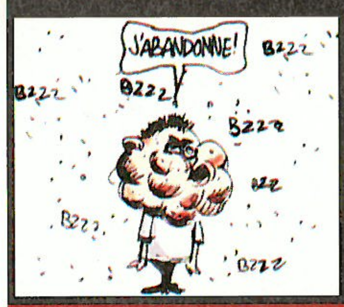

*La neige possède une texture normale, glacée ou poudreuse. La planche réagit donc en fonction.*

## en bref



### UN CONCOURS D'ASSASSINAT DE MOUSTIQUES !

À Lomellina en Italie, se déroule chaque année un concours insolite : celui de l'assassinat de moustiques ! Les participants doivent trucider un maximum d'insectes avec uniquement leurs mains et présenter les cadavres à un jury pour prouver leur bonne foi. Les prix sont alléchants : 6 porcelets, 2 autruches et 500 œufs !




### TÉLEX

*En parallèle à l'acquisition des droits d'Iron Man et des 4 Fantastiques par Activision, sachez que la 20th Century Fox et New Line préparent un film basé sur ces deux licences Marvel. Les longs métrages devraient sortir sur les écrans vers 2003/2004. Quelle imagination dans le monde du ciné, c'est fou !*

### ACTIVISION EST TRÈS COMIC

Activision semble vouloir se diriger dans la fructueuse brèche qu'offrent les licences de Comic Books. Après Spider-Man et les X-Men, c'est désormais au tour d'Iron Man et des 4 Fantastiques d'entrer dans le club des nouveaux droits fraîchement acquis par la firme. L'année sera placée sous le signe de la ferraille et des costumes « seconde peau ».

### TÉLEX

*Konami va sortir un nouveau titre musical en collaboration avec Disney Interactive qui optimisera une fois de plus son fameux tapis de danse. Dancing Stage Disney Mix devrait jouir d'un mode « perte de calories » qui vous avertira de la quantité perdue, en fonction du temps de jeu. Allez Willow, bouge ton cul !*




### F-14 TOMCAT SUR GBA

Le premier jeu d'arcade de chasseurs aériens va débouler sur GBA à une date… inconnue ! Tout ce que l'on sait, c'est qu'il nécessitera deux cartouches pour pouvoir s'affronter en Link et qu'il jouira d'un mode solo avec des tas de missions à la clé. L'interface prévoit un radar pour vous indiquer vos cibles ainsi que les missiles à votre poursuite. Qui vivra pilotera !

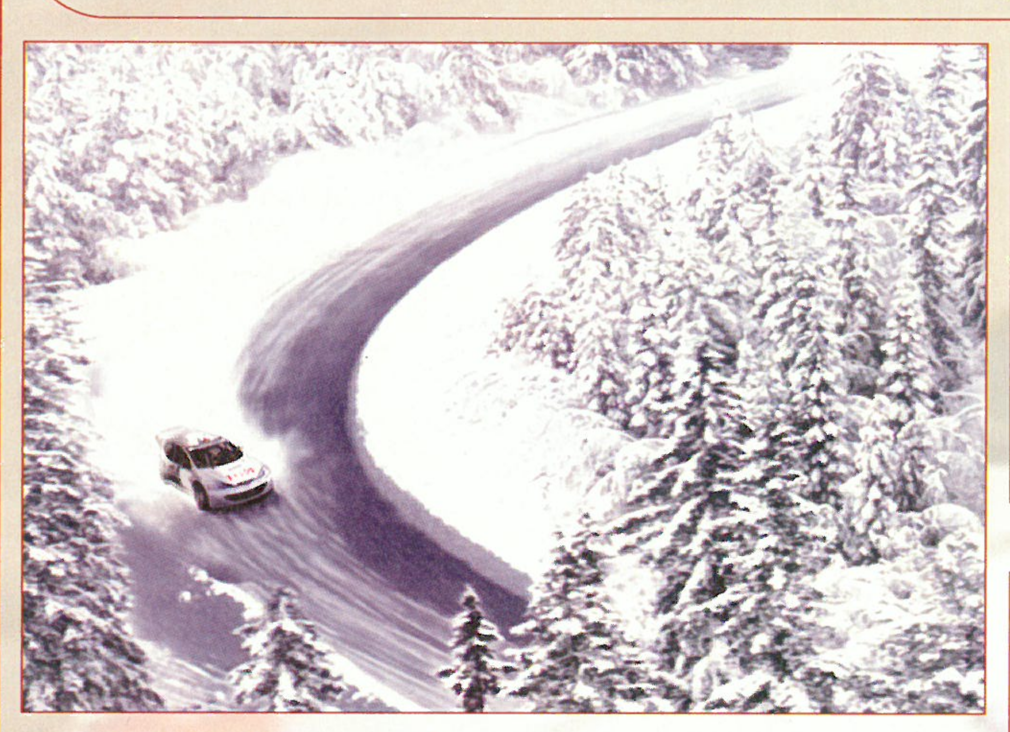


WRC 2001

ÉDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 2001

# WRC 2001

## Premiers tours de roues



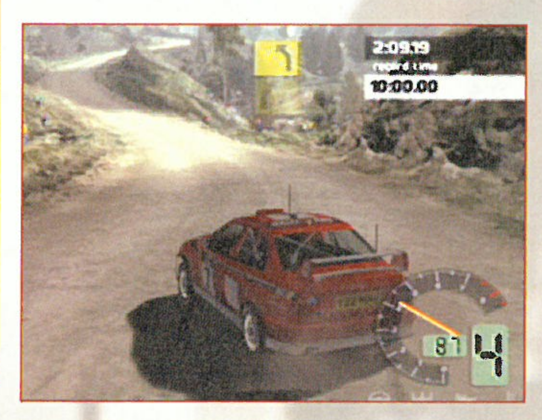



*Les superbes effets de « lens flare » ont beau tenir du détail, ça reste très classe !*



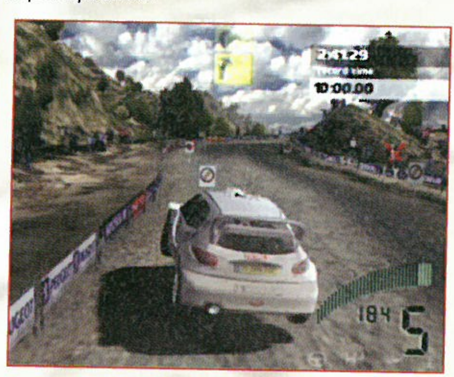

**ALORS POUR LE COUP, CELUI-LÀ, IL NOUS AURA FAIT FANTASMER UN SACRÉ BOUT DE TEMPS ! DE PHOTOS EN PRÉSENTATIONS AGUICHANTES, D'ANNONCES-CHOCS EN REPORTAGES, WRC 2001 AURA ACQUIS SON STATUT DE CHEF-D'ŒUVRE AVANT L'HEURE... RÉPUTATION USURPÉE ? HUM, CETTE PREMIÈRE VERSION PREVIEW POURRAIT BIEN LE LAISSER SUPPOSER...**

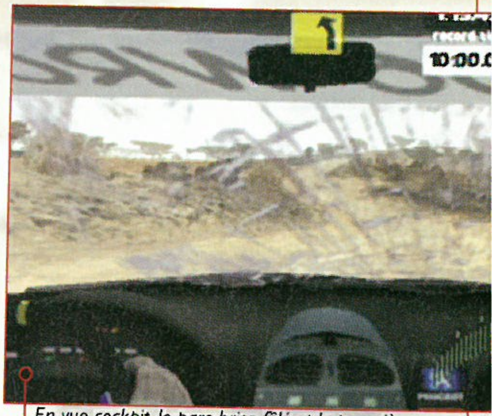
L'autre jour, en boulottant mon paquet de M&M's, je me mis en quête de la cacahouète métaphysique... Vous savez, cette énorme arachide, véritable petit îlot de plaisir caché au cœur de cet océan de chocolat. Soudain, niché au fond de l'emballage, mes petits doigts boudinés et avides effleurèrent la perle rare, ze M&M's ! J'eus alors le sentiment, en sortant cette oblongue petite merveille, d'avoir trouvé le Graal. Tenant à bout de bras cette incroyable petite chose, je mordis délicatement l'écorce colorée (en bleu) pour extraire, avec mille précautions, ce qui ne pouvait être qu'une monstrueuse cacahouète ! Seulement voilà : au lieu et place d'une délicieuse et tant désirée cahouète, que vis-je ? Un petit truc tout rabougri, indescriptible, moche et même pas appétissant... Pouah, beurk, tous mes espoirs étaient ruinés ! Ravalant l'abondante salive qui envahissait mon palais, je me mis alors à geindre et à invectiver le pauvre M&M's... J'avais été trompé sur la marchandise ! Douloureuse métaphore gustative, cette expérience me rappelait une dure réalité de la vie : il ne faut pas se fier aux apparences et toujours se méfier des enrobages aguicheurs, qui cachent parfois une réalité autrement moins séduisante. Oui, je venais d'inventer l'allégorie du M&M's... dont le sens tellement profond trouve aujourd'hui sa parfaite illustration dans le cas de WRC 2001 !






*Jolie figure de style pour cette Mitsubishi Lancer un peu équilibriste !*



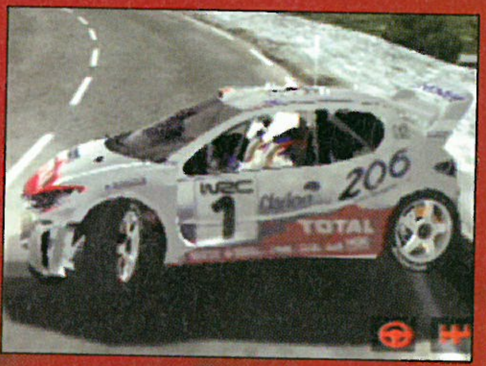


*En vue cockpit, le pare-brise fêlé et la poussière plombent complètement la visibilité !*

## BONJOUR LES DÉGÂTS !

*Au-delà de son pilotage trop arcade manquant cruellement de finesse, cette version met en lumière la qualité de modélisation des bolides. Les quelques modèles disponibles (Xsara, Impreza, 206, Lancer, les grands classiques quoi...) affichent des carrosseries ultra-propres et un niveau de détails assez hallucinant (pilotes et copilotes animés, freins à disques et suspensions apparents...). Ajoutez à cela des effets de salissure progressive, venant maculer votre bolide de poussière, et le bonheur est complet... Ah non, pas tout à fait : les déformations de carrosserie sont trop discrètes. Pour preuve, j'ai fracassé la 206 de la photo dans tous les sens pendant 15 minutes sans parvenir à la transformer en épave ! Mais là encore, Evolution Studios a encore toute latitude pour corriger cette petite imperfection...*






### UN ENROBAGE EN BÉTON

Les premières photos de WRC, envoyées de longue date par Sony, nous avaient laissés pantois d'admiration, tant le réalisme des courses semblait saisissant. Comment diable la PS2 pouvait-elle faire tourner un jeu aux graphismes aussi riches et complexes ?... Zéro clipping, une distance d'affichage hallucinante, des effets de particules en veux-tu, en voilà, des décors jamais répétitifs et toujours de bon goût, les nombreuses promesses de WRC ne pouvaient pas nous laisser indifférents ! Bref, plus qu'un discours d'intention, ces photos étaient les preuves tangibles du fabuleux potentiel de cette simulation de rallye. Et avec un tel pedigree, nous étions pour ainsi dire persuadés que le pilotage serait au moins aussi immersif que les environnements de course. Mais pour en avoir la confirmation, il fallait mettre la main sur une version jouable de WRC ! Chose faite, pas plus tard que tout de suite, avec une bêta du jeu, nichée au creux de mes mimines moites (comme le M&M's). Rendez-vous pris avec une Play2 flattée d'accueillir une aussi belle galette, je découvre alors cette version, tronquée de 90 % de ses modes de jeu (à 2 mois de la sortie, glurp !). En clair, seul le Time Trial est disponible et une seule spéciale par pays est praticable ! Bah, qu'importe, cette première prise de contact, aussi frustrante soit-elle, devrait conforter nos espoirs, même les plus fous. Après un saut dans le continuum spatiotemporel (je viens de jouer quelques heures, mais vous, vous êtes passé d'une phrase à l'autre en quelques dixièmes de seconde), un premier constat s'impose : oui, graphiquement,




*Les replays vous laisseront tout le loisir d'admirer votre bolide sous toutes les coutures, pilote compris !*

PAR ELWOOD







On nous avait annoncé qu'il serait possible de faire du « hors-piste » à loisir. C'est vrai... mais seulement pendant 3 secondes ! Après, on réapparaît sur la piste...

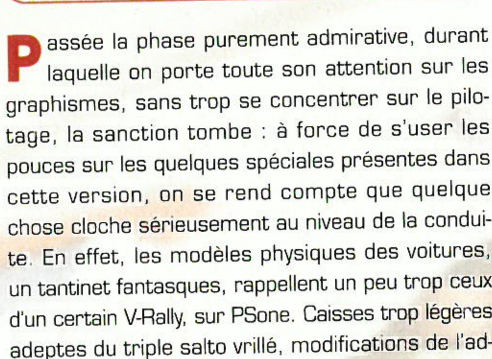
Le rallye de Corse est pour l'instant le plus réussi, avec ses bas-côtés envahis de végétation et ses spectateurs cagoulés...

WRC est à la hauteur des photos publiées par le passé ! Entre les replays somptueux et les spéciales quasi-photo-réalistes, l'émerveillement est permanent. Textures aussi variées que crédibles, rendu des bas-côtés et des reliefs splendide, végétation luxuriante, ambiance locale parfaitement retranscrite selon les pays traversés... En un mot comme en cent, d'un point de vue strictement graphique, la réalisation de WRC tient du pur chef-d'œuvre ! En revanche, lorsque l'on creuse un peu, à la recherche de la cacahouète ludique, on ne peut s'empêcher d'être déçu...

Exemple typique des variations d'adhérence pas assez prononcées : sur les spéciales enneigées, les bas-côtés ne vous handicapent pas des masses.

## Pilotage approximatif

Passée la phase purement admirative, durant laquelle on porte toute son attention sur les graphismes, sans trop se concentrer sur le pilotage, la sanction tombe : à force de s'user les pouces sur les quelques spéciales présentes dans cette version, on se rend compte que quelque chose cloche sérieusement au niveau de la conduite. En effet, les modèles physiques des voitures, un tantinet fantasques, rappellent un peu trop ceux d'un certain V-Rally, sur PSone. Caisses trop légères adeptes du triple salto vrillé, modifications de l'adhérence quasi-inexistantes selon les différents revêtements au sol (Colin McRae 2.0, toujours sur PSone, était un modèle du genre), transferts de masses mal retranscrits... Et que dire de cette sale impression de diriger la voiture sur un axe central (le rendu de la « motricité » manque de réalisme) ! Bref, la sensation de pilotage est loin de faire honneur à l'impeccable réalisation graphique. Au sein d'environnements aussi réussis, on aurait apprécié une conduite plus nerveuse, pêchue et immersive. Remarquez, d'ici la sortie du jeu, les développeurs d'Evolution Software ont encore largement le temps de corriger ces grosses imperfections. Car en rectifiant ce gameplay défaillant, WRC méritera alors son statut de chef-d'œuvre absolu. Bref, à l'heure actuelle, si le plumage du bestiau a de quoi laisser béat d'admiration le plus blasé des joueurs, le ramage, quant à lui, s'attirera à coup sûr les foudres des fans de rallye ! Comme les M&M's en somme...






Les nombreux angles de caméra du replay permettent de prendre conscience de l'immensité des décors !




Distance d'affichage impressionnante, tracés sinueux, salissures sur la carrosserie, gestion dynamique de la lumière... Oui, WRC collectionne aussi les qualités !



DI COLISSIMO 48 Heures !
IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Interne
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
EZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.fr
DREAMCAST "News"
Des Tonnes de titres sont disponibles !!
rt Jam - Mark Of The Wolves - Bio Hazard Code Veronica - Daytona
01 - Prismaticalization - Rune Caster - Unreal Tournament - Fighting
rs 2 - Illbleed - Carrier - Undercover - Sega G+G+G+ - Last Blade 2 -
Capcom Vs SNK 2 - Eldorado Gate Vol. 6 - Bomberman Online -
Sakura Wars 3 - World Series Baseball 2K2 - Sonic 2 Birthday Pack -
mpire Chronicles - Dancing Blade - Shenmue 2 - Teninis 2K2 - Etc...
Retrouvez de nombreuses promotions sur le
www.gamestation.fr UNIQUEMENT
Du côté de la PS2
Time Crisis 2
Silent Scope 2
Silent Hill 2
Grand Theft Auto 3
De nombreux titres déjà disponibles...
Shin Sangoku Musou 2, Pala Pala Pa 2, Time Crisis 2 + Guncon 2, Devil May Cry, Bio Hazard Code Veronica, Fighter Gundam 0079, Missing Blue, Lake Master X, Ape Escape 2001, Tamamayu Story 2, WTA Tour Tennis, Generation Of Chaos etc...
ET LES AUTRES HEIN ?
NGP/NGC/WONDE
WONDERSWA
- Guilty Gear
- Wonder Classics Golf
- Gundam
- Final Fantasy
- Final Fantasy II
- Guilty Gear 2 (News)
- Hunter X Hunter (News)
NEO GEO CARTOU
- Metal Slug 3 (News)
- Sengoku 3 (News)
Liste sur demande
NEO GEO POCKE
Colors
- Sonic The Hedgehog
- Metal Slug 1st Mission
- Metal Slug 2nd Mission
- Bio Motor Unitron 2
- King Of Fighters R-2
- Pocket Tennis 2
- Densha De Go ! 2
- Cool Cool Jam
- Evolution
- Faselei !
- Puyo Puyo Pop
- Fatal Fury 1st Contact
- Puzzle Bobble Mini
- Dive Alert Rebecca Versio
- The Last Blade
- SNK vs Capcom "Match Of Mil
- SNK Gal's Fighters
- SNK vs Capcom Card Fighter 2
- SNK vs Capcom Card F. Capco
Liste sur demande accomp d'une enveloppe timbr
ACCESSOIRES
e Link PS2 199,00 F
commande Hais PS2 129,00 F
commande JOYTECH PS2 99,00 F
commande Officielle PS2 199,00 F
Shock 2 Officielle PS2 199,00 F
e Mémoire 2 Officielle PS2 299,00 F
entoir Vertical/Horizontal PS2 99,00 F
e S-Vidéo PS2 149,00 F
itap Officiel PS2 349,00 F
itap Non officiel PS2 249,00 F
EME PAD PS2 149,00 F
ory Card officielle PS ONE PSX 99,00 F
ory Card couleur PSX 59,00 F
Shock officielle PS ONE PSX 199,00 F
Shock Controller couleur PSX 129,00 F
simple (4 couleurs dispos) PSX 49,00 F
Ascii (fonction vibrante intégrée) DC 349,00 F
her V + Recul + Pédale PSX & SAT 249,00 F
Peritel + fiches RCA + adapt. GUNCON PSX 49,00 F
e Link DC 249,00 F
e Peritel RGB + audios DC 49,00 F
e S-VHS DC 149,00 F
is DC 299,00 F
ory Card 2 Mégas DC 149,00 F
XGEAR DC 299,00 F
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
Retrouvez nous sur le net !!
www.gamestation.fr
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES CONSOLES QTÉ PRIX
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -
TOTAL

PRO EVOLUTION SOCCER

ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : 16 NOVEMBRE 2001

# Pro Evolution

# Le retour du Messie

**PENDANT QUE JULO SE PREND LA TÊTE AVEC SHENMUE 2 ET SES QUICK TIME EVENT, MOI JE ME DÉLECTE AVEC CETTE NOUVELLE VERSION EUROPÉENNE DE ISS PRO (OU PLUTÔT PRO EVOLUTION SOCCER). ON NE DOIT PAS AVOIR LES MÊMES VALEURS... ENFIN J'ME COMPRENDS.**










Alors que trois mois auparavant, nous nous plaignions du manque d'actualité des jeux consoles, voilà que pour ce numéro d'octobre, on a tout plein de bonnes choses à se mettre entre les mains. À croire que les dieux du jeu vidéo nous ont entendus ! Pour ma part, c'est surtout au niveau des jeux de football que cela se bouscule le plus. Ben ouais, quand même, le Monde des Bleus (MDB), FIFA 2002 et maintenant Pro Evolution Soccer, ça commence à faire beaucoup pour un seul homme. Y a de quoi user des crampons en adamantium !

## IT'S TIME TO PLAY !

Le Monde des Bleus, c'est fait ! FIFA 2002, ça roule ! Manque plus que cette bonne vieille version européenne de feu ISS que l'on attend depuis si longtemps pour que la boucle soit bouclée ! C'est chose faite depuis ce matin. Une version jouable en preview est arrivée à la rédac, un peu sur la pointe des pieds (Konami voulait nous faire la surprise !), après le retour du très déprimant ECTS. Premier étonnement : avant même de mettre en marche la console, j'apprends qu'il ne s'agit pas de l'adaptation de Winning Eleven 5 sorti au Japon mais de la prochaine version à paraître, WE 6 !!! Une fois de plus, les sorties sur les deux continents seront très proches. Ça commence à devenir une habitude et c'est tant mieux. Fini le blabla, allez zou, on lance le jeu. Alors, quoi de neuf docteur ? Déjà, la cinématique d'intro a changé, elle donne cette fois dans le sentimental avec un aspect « amour & famille » un peu kitch et une musique tout droit sortie d'un RPG qui ne colle pas du




*Real Madrid 6 - Barcelone 0, un score qui reflète les capacités de chaque équipe !*

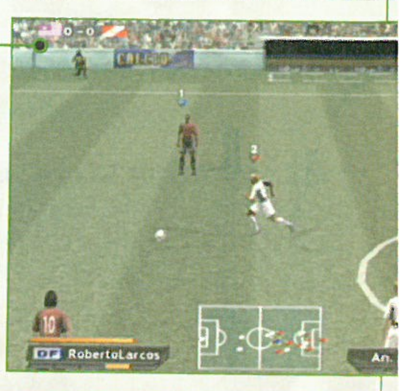
tout avec le style. Enfin, c'est qu'une intro, vous me direz. Les menus ont eux aussi subi un lifting mais gardé l'interface habituelle et... Mais qu'est-ce que je suis en train de faire ? Ça va pas du tout, je ne vais pas perdre de temps pour des détails, autant attaquer les modifs intrinsèques qu'a subi le jeu, c'est tout de même ce qu'il y a de plus important ! À première vue, rien. Si ce n'est les stades, issus du Vieux Continent comme le Camp Nou, l'Arena Stadium ou encore Louis II, les graphismes restent à peu de choses près identiques. Certes, le public est un chouïa plus beau, mais dans l'ensemble, rien de neuf. La modélisation des joueurs, par exemple, est toujours aussi bluffante lorsque l'on prend le gabarit d'un joueur dans sa totalité. En revanche, pendant un gros plan, on se rend compte que ce résultat qui nous avait tant tués, lors du WE5 est à présent dépassé par FIFA 2002 ou le MDB. Cela dit, ça reste très beau. Si vous voulez mon avis, je préfère toujours ceux de Pro Evolution, mais ça me regarde, hein !

## DO YOU KISS FOOTBALL ?

Lors du zoom, on reprochait entre autres à WE5 la mollesse des tirs, l'I.A. du gardien et les bugs de hors-jeu sifflés à tout va. Eh bien, heureusement, tout cela a été corrigé. Les tirs décollent des pieds d'une

# Soccer




*Roberto Carlos prend son élan pour frapper un coup franc, le mur peut trembler !*




## UN PRO EVOLUTION EUROPÉEN QUI RAVIRA LES VRAIS SPÉCIALISTES DU BALLON ROND !




manière réaliste, en tout cas assez fermement pour provoquer une véritable satisfaction. Sans compter que les filets des cages bougent lorsqu'ils sont en contact avec la balle, ce qui n'était pas non plus le cas de la version jap. Comme dirait France Gall, c'est peut-être un détail pour vous, mais pour nous ça veut dire beaucoup. Ensuite, le gardien est sans aucun doute la partie la mieux retravaillée. Finies les sorties à deux euros, les plongeons sans aucune efficacité et surtout les gestes ridicules à souhait. À présent, il plonge sur toutes les balles, et même si c'est en vain, au moins, on prend plaisir à le regarder. Surtout, l'animation de ses dégagements n'est plus aussi « Charlotienne ». Enfin, c'est du passé tout ça ; à présent, il assure et c'est le principal ! N'oublions pas ce feeling que l'on retrouve à mesure que les matchs s'enchaînent ! Raaah, que c'est bon de construire son jeu avec précision. Toutes ces occasions travaillées au millimètre, issues directement du cerveau, sans quasiment aucune place pour le hasard. Un joli lot d'animations a été rajouté, surtout dans la finition des gestes. Une simple passe ou un contrôle de balle devient magique. Toutes ses sensations sont enfin de retour, et en version 128 bits en plus ! Enfin, c'est pas trop tôt ! On trouve une autre bonne idée dans la diffusion d'un résumé des meilleures actions du match à chaque mi-temps. Parfait pour maintenir la pression et créer les embrouilles entre potes, surtout que les temps de chargement ont quasiment disparu !!! Là où, dans Winning 5, il fallait attendre des plombes pour lancer un match, à présent, c'est quasi-instantané.




*Le public est un peu mieux modélisé. Faut dire que dans Winning 5, c'était un peu la cata.*

### YEAH, I KISS FOOTBALL !

Toutefois, on remarque que, comme dans ISS Pro Evolution 2 sur PSone, la licence de la FIFPro ne permet d'exploiter que les noms des joueurs européens. Les champions du reste du monde connaissent le sort de l'« anagrammisation ». Exemple : R. Carlos devient R. Larcos. Si on veut continuer à chipoter, on remarque que les maillots ne correspondent, pour la plupart, pas du tout aux vrais, ce qui est sans doute dû à un sponsoring avec Umbro, dont les pubs pullulent autour du terrain. Et enfin, deux reproches dans le jeu : l'I.A. des coéquipiers n'est pas assez rapide. Ils ont tendance à rester statiques en attaque, au lieu de chercher à se démarquer. De plus, pour peu que l'on ne soigne pas trop la circulation de la balle, les actions peuvent se résumer à des passes contrées puis récupérées, puis recontrées et ainsi de suite, ce qui peut très facilement devenir énervant à la longue. Et enfin, l'arbitre est juste super sévère ! Une simple touchette et c'est la faute, voire le carton. Pour le réalisme c'est parfait, mais ça a tendance à casser le rythme du match, surtout qu'il manque toujours la possibilité de régler la fermeté de l'arbitrage ; de même, la jauge de vitesse est encore absente. Mais vous connaissez le dicton : « Il ne faut pas tester la version bêta avant la définitive. » Espérons que cela sera corrigé d'ici là. Le mois prochain, nous saurons si ISS... oups, Pro Evolution Soccer récupère le titre de meilleur jeu de foot sur PS2. Sans oublier que le FIFA nouvelle génération arrive lui aussi à grande vitesse. Comme quoi, le combat sur PS2 n'était gagné d'avance pour personne.

## WINNING ELEVEN = ISS PRO EVOLUTION = PRO EVOLUTION SOCCER

*Les prochains titres de KCET ne s'appelleront plus ISS Pro Evolution mais Pro Evolution Soccer. Ce changement est dû aux dirigeants de KCEO qui, visiblement, commencent à en avoir marre de se faire voler la vedette alors qu'eux développent des jeux de foot plus axés arcade. Ils ont en effet exigé de Konami de ne plus accorder le droit à KCET d'utiliser ce nom. Du coup, retenez bien, Winning Eleven au Japon devient Pro Evolution Soccer, lui-même ex-ISS Pro Evolution. C'est très confus, je vous l'accorde ; une fois de plus, on peut remercier le marketing de rendre toujours tout compliqué !*

PAR ANGEL

**ÉDITEUR** : SEGA
**MACHINE** : DREAMCAST
**DISPO. EUROPE** : NOVEMBRE 2001

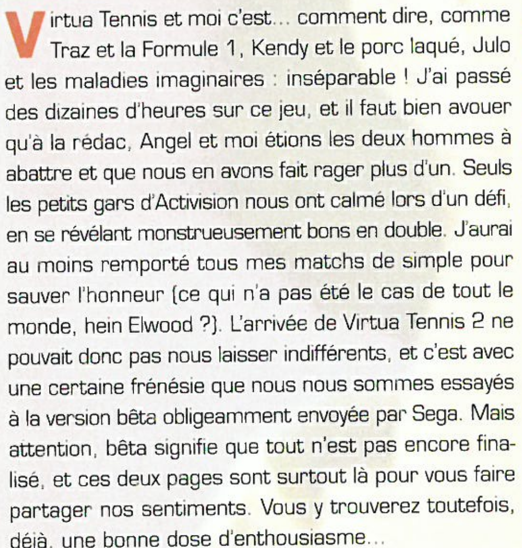
# Virtua Tennis 2

# « Cours Kafel, cours ! »




AVEC VIRTUA TENNIS, SEGA SAIT QU'IL TIENT ENTRE LES MAINS UN PRODUIT D'EXCEPTION. RÉALISER UNE SUITE SEMBLAIT DONC LOGIQUE, MAIS ENCORE FAUT-IL QU'ELLE SE RÉVÈLE À LA HAUTEUR. APRÈS NOUS ÊTRE ESSAYÉ À UNE VERSION BÊTA DE VT2, NOTRE SENTIMENT EST SANS APPEL : CE JEU FERA PARLER DE LUI !

Virtua Tennis et moi c'est... comment dire, comme Traz et la Formule 1, Kendy et le porc laqué, Julo et les maladies imaginaires : inséparable ! J'ai passé des dizaines d'heures sur ce jeu, et il faut bien avouer qu'à la rédac, Angel et moi étions les deux hommes à abattre et que nous en avons fait rager plus d'un. Seuls les petits gars d'Activision nous ont calmé lors d'un défi, en se révélant monstrueusement bons en double. J'aurai au moins remporté tous mes matchs de simple pour sauver l'honneur (ce qui n'a pas été le cas de tout le monde, hein Elwood ?). L'arrivée de Virtua Tennis 2 ne pouvait donc pas nous laisser indifférents, et c'est avec une certaine frénésie que nous nous sommes essayés à la version bêta obligeamment envoyée par Sega. Mais attention, bêta signifie que tout n'est pas encore finalisé, et ces deux pages sont surtout là pour vous faire partager nos sentiments. Vous y trouverez toutefois, déjà, une bonne dose d'enthousiasme...





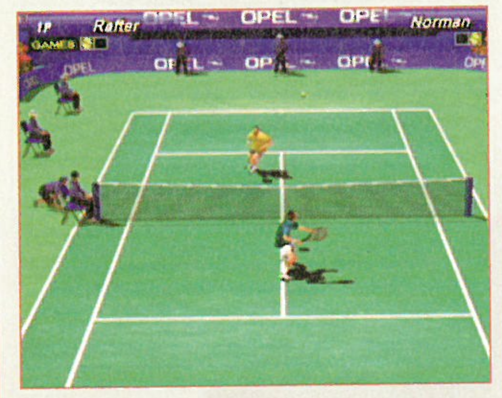

## 16 JOUEURS POUR UN TITRE D'EXCEPTION

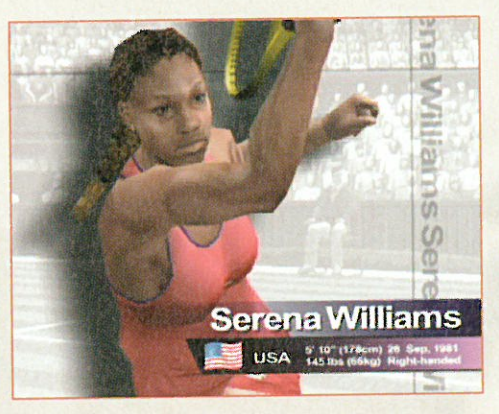
Huit joueurs et huit joueuses sont désormais disponibles. Ici, plus de personnages imaginaires, mais seulement des joueurs la plupart du temps très connus (voir encarts). La grande nouveauté, c'est l'apparition des femmes bien sûr, absentes du premier opus. Les sœurs Williams font ici sensation et la présence de Seles ou de Davenport apporte encore davantage de prestige à un panel de joueuses d'exception. Seule l'américaine Stevenson est moins connue que ses illustres consœurs, mais l'utilisation de l'image des joueurs doit impliquer certains droits qui nous échappent ; soyons donc magnanimes et ne nous plaignons pas (Alexandra de son prénom est, nous n'en doutons pas, une jeune fille très sympathique). Pour ma part, je déplore tout de même l'absence de Sampras, mon chouchou, ainsi que celle d'André Agassi, deuxième légende vivante du tennis des années 90. Et puis il y a Martina Hingis que j'aurais bien aimé retrouver aussi... Mais tout cela est très personnel et vous faire partager mes aspirations est inutile. Penchons-nous donc maintenant davantage sur Virtua Tennis 2 et entrons au cœur de l'action.

Sur la version bêta que nous avons eue entre les mains, la plupart des menus étaient bloqués. Nous ne pouvons donc pas vous décrire exactement ce que le jeu propose. A priori, tout de même, toutes les options du premier épisode se retrouvent ici : jeu en simple ou en double, possibilité de participer à des grands tournois




*Le mode 4 joueurs : surtout, ne pas s'affoler...*

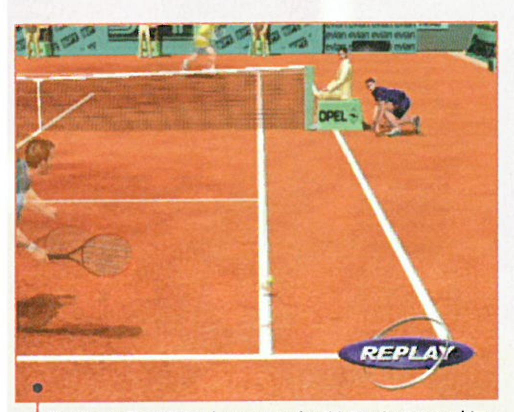


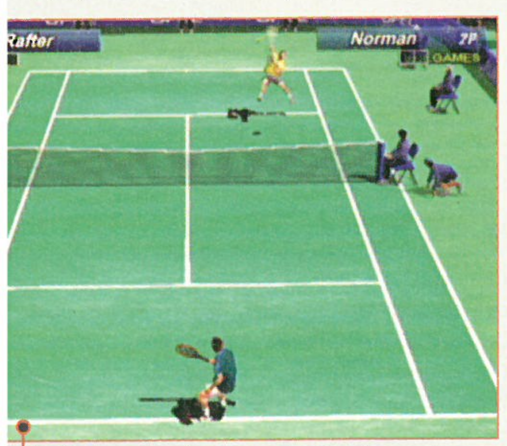
sur différentes surfaces, entraînement en solo (pour devenir le n°1 mondial de votre discipline)... Bref, rien de bien nouveau à première vue, mais en se penchant davantage sur VT2 on découvre, par exemple, que l'on pourra (une nouveauté, forcément) participer à des matchs de double mixte. En revanche, impossible de jouer contre un représentant du sexe opposé en simple. C'est somme toute logique car aucun tournoi au monde, à ma connaissance, n'autorise cela dans la réalité (sauf en exhibition mais rarement). La seule donnée inconnue intéressante concerne le nombre de sets pendant lesquels on pourra jouer. Rappelez-vous : dans Virtua Tennis, il n'était possible de jouer que le temps d'un set, avec tie-break, au maximum. Il serait bon que, pour VT2, ils autorisent les parties en 3 sets au moins, pour nous permettre de faire un peu durer le plaisir...

## UNE JOUABILITÉ REVUE ET CORRIGÉE

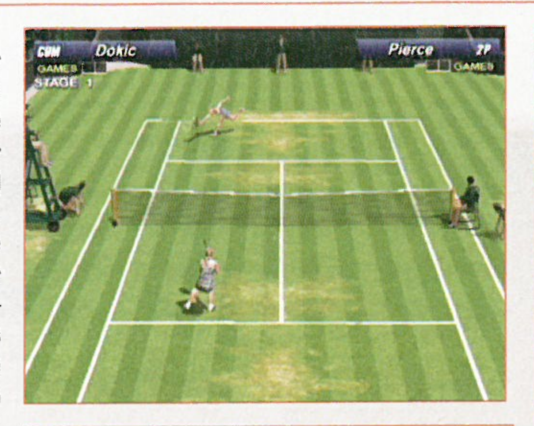
On a souvent dit que Virtua Tennis proposait une maniabilité trop axée arcade et pas assez simulation. C'est vrai et ce n'est pas étonnant : ce titre, à la base, est tiré d'un jeu... d'arcade ! Avec cette suite, les choses s'arrangent un peu, mais le côté arcade est toujours là, indéniablement. Les parties promettent néanmoins d'être plus riches et plus tactiques, et ce pour plusieurs raisons. D'abord, il y a la représentation des joueurs et du terrain. Dans VT2, le court est un peu plus long (ce qui le rapproche davantage de la réalité) et les personnages s'annoncent un peu plus fins, moins « gros ». Résultat, pour couvrir le terrain, en fond de court ou au filet, il faut davantage anticiper et se révéler encore plus mobile qu'auparavant. Ensuite, il y a le service, beaucoup moins « tolérant ». La jauge de puissance répond toujours présent, mais il est désormais beaucoup plus facile de faire une faute, et ce assez largement. Pour viser très précisément la ligne médiane, par exemple, il faut doser le placement de sa balle au millimètre et jouer avec la croix de direction de façon subtile. Vous pouvez toutefois – et c'est une grande nouveauté – donner de l'effet à votre balle afin que, lorsqu'elle touche le sol, elle parte légèrement dans une nouvelle direction. Avec l'habitude, on devrait donc être capable de réaliser des services très travaillés. En ce qui concerne les coups disponibles pendant le jeu, signalons une autre nouveauté : on a droit à un bouton pour les coups « puissants », un autre pour les balles coupées, et pour effectuer un lob, il faut appuyer sur ces deux boutons en même temps. Rappelez-vous que dans le premier Virtua Tennis, il n'y avait qu'une seule touche pour effectuer tous les coups de base et une autre pour le lob (ce qui fonctionnait étonnamment bien, mais limitait tout de même un peu les possibilités). On pourra donc construire davantage son jeu, et les parties en simple avec les incessants échanges long de ligne (celui qui croisait le premier avait des chances de perdre, lorsque les deux joueurs étaient de niveau équivalent) devraient désormais trouver leurs parades. Bref, en cette fin d'année 2001, les simulations de tennis reviennent sur le devant de la scène (avec également WTA Tour Tennis de Konami ou encore Tennis Master Series de Microïds) et on ne peut que s'en réjouir. Qui remportera le trophée de la meilleure simulation ? Seul l'avenir nous le dira...



*Sur les balles pleine ligne, un ralenti intervient pour bien vous montrer qu'elles ne sont pas « faute ».*



*La décomposition des mouvements, lors des smashs, est impressionnante.*






*8 joueurs + 8 joueuses = une belle brochette de talents. Et de pognon !*



*Patrick applaudit le public, à la fin d'un match.*

## LE TABLEAU FÉMININ

*Note : le numéro entre parenthèses correspond au classement WTA de la joueuse au niveau mondial à l'heure où j'écris ces lignes. Le mauvais classement de Mary Pierce s'explique par une blessure au dos et donc son incapacité à pouvoir jouer durant plusieurs mois. En ce qui concerne Alexandra Stevenson, c'est une illustre inconnue (pour moi en tout cas) et il est étonnant de la retrouver aux côtés de toutes ces joueuses de renom...*

| | | |
|---|---|---|
| Lindsay Davenport | États-Unis | (3) |
| Venus Williams | États-Unis | (4) |
| Monica Seles | États-Unis | (8) |
| Serena Williams | États-Unis | (10) |
| Jelena Dokic | Yougoslavie | (13) |
| Arantxa Sanchez | Espagne | (21) |
| Mary Pierce | France | (90) |
| Alexandra Stevenson | États-Unis | (104) |

## LE TABLEAU MASCULIN

*Note : le numéro entre parenthèses correspond au classement ATP (nouvelle formule) du joueur au niveau mondial à l'heure où j'écris ces lignes. Eh oui, Moya et Haas sont à égalité, cela peut arriver quand on a exactement le même nombre de points...*

| | | |
|---|---|---|
| Patrick Rafter | Australie | (4) |
| Tim Henman | Angleterre | (7) |
| Yevgeny Kafelnikov | Russie | (8) |
| Tommy Haas | Allemagne | (15) |
| Carlos Moya | Espagne | (15) |
| Thomas Enqvist | Suède | (31) |
| Magnus Norman | Suède | (34) |
| Cédric Pioline | France | (58) |

PAR CHRIS

JAK AND DAXTER

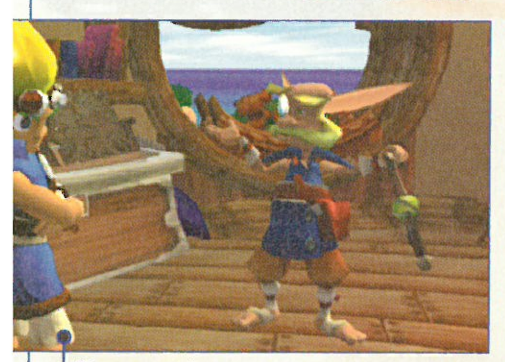
ÉDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : FIN 2001

# Jak and

# Ambition et humour

APRÈS LE REPORTAGE DE SIEUR RAHAN LE MOIS DERNIER, VOICI DE NOUVELLES PHOTOS ET DE NOUVELLES INFOS CONCERNANT L'AMBITIEUX NOUVEAU PROJET DE NAUGHTY DOG. CONNAISSANT LE PROFESSIONNALISME ET LE TALENT DE CES PETITS GARS, ON PEUT S'ATTENDRE À QUELQUE CHOSE DE GRAND...





*Discutez avec les personnages que vous croisez, cela peut vous être utile.*



Après avoir bien lu l'article de mon ami RaHaN (histoire de ne pas faire de méchants doublons), je m'en vais vous parler de façon détaillée du scénario de Jak and Daxter. Bon, je vais me chercher un verre de n'importe quoi de frais (il est 23h30 et il fait super chaud... je ne supporte pas ce temps !) et j'y vais. Donc euh... ah oui, Jak et Daxter sont en réalité tous les deux natifs du même village. Désobéissant aux conseils d'un vieux sage, Samos, les deux compères vont visiter de mystérieuses ruines : les ruines du « Précurseur ». À l'intérieur de celles-ci, Jak, maladroit, heurte Daxter et le fait tomber dans une fange noirâtre très bizarre. Elle l'est d'ailleurs tellement (bizarre), que lorsque Daxter en sort, il a perdu sa forme humaine pour adopter celle d'un rongeur, que l'on peut apparenter à une belette. Marris et penauds, les deux amis rentrent au village pour conter leur mésaventure. Samos (rien à voir avec le fromage), après avoir pris connaissance des faits, comprend que Daxter est tombé dans une substance connue sous le nom de « Dark Eco ». Il existe différentes sources d'énergie dans le monde de Jak et Daxter, l '« Eco noir » étant la plus méconnue de toutes. Seul un autre sage du nom de Gol Acheron l'étudie et serait en mesure, peut-être, de trouver un moyen de rendre à Daxter son apparence d'origine. S'ensuivent une longue aventure placée sous le signe du trekking intensif (car dans ce jeu on court beaucoup) et des rebondissements en tout genre (car dans ce jeu on est souvent surpris).



*Il existe différents modes de locomotion dans le jeu, dont ce petit avion.*

## LE CÔTÉ OBSCUR DE LA « CEFOR »

Vos premiers pas (en tant que Jak ; Daxter vous accompagne et sert de mascotte rigolote, mais c'est à peu près tout) s'effectuent allègrement, alors que vous découvrez le monde magnifique et immense qui vous entoure. Vous collectez rapidement des informations concernant une ancienne race, les Précurseurs, et apprenez que vous êtes capable de maîtriser les différentes sources d'« Eco » présentes dans le monde (ces dernières vous octroient des capacités particu-

# Daxter



Jak est capable de sauter assez haut. Pratique pour éviter les obstacles.





*Dans ce monde, les gros poissons mangent les petits...*

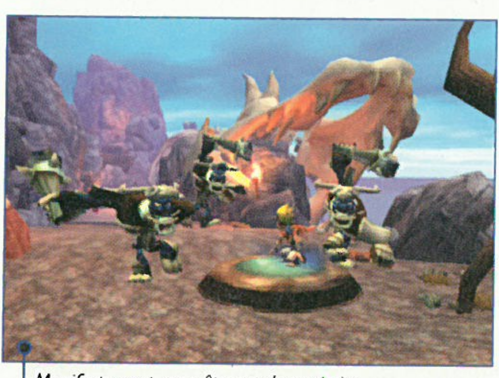
## IMPRESSIONS À CHAUD

*Nous avons eu l'occasion de nous essayer récemment à une version jouable de J&D. Et les impressions sont plutôt bonnes ! Monde extrêmement vaste, avec des dizaines de petites îles à découvrir et à débloquer, personnage ultra-maniable, décors superbes, mimiques à mourir de rire... Techniquement, le bestiau tient également la route avec des couleurs chatoyantes, une animation fluide (malgré quelques ralentissements sur la bêta) et un clipping inexistant. Bref, Naughty Dog semble avoir bien bossé et il nous tarde de nous essayer enfin à une version finale !*

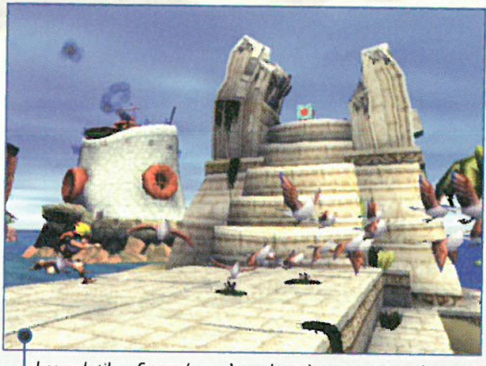
lières que nous développerons évidemment lors du test). Gol Acheron, le vieux sage à qui vous êtes censé demander de l'aide, semble malheureusement avoir été corrompu par l'« Eco noir » qu'il étudie sans cesse, et ses desseins n'ont rien de bénéfique à votre égard. Ni d'ailleurs à l'égard du monde tout entier dans lequel vous vous trouvez. En effet, Gol (arf !) et sa sœur, Maya (l'abeille ? Mmmh, je suis super lourd ce soir), se sont mis en tête de kidnapper les quatre sages du royaume avant de libérer, à sa pleine puissance, le pouvoir corrompu et maléfique de l'« Eco noir ». Il appartient bien entendu au héros, donc à vous, de mettre un terme à ces élucubrations grotesques de psychopathe nihiliste. Perso, je verrais bien Angel dans le rôle de Gol, à vouloir noyer la planète sous une substance noire. Il faut dire qu'El Diablo ne s'habille que de couleurs sombres, très sombres. À croire que c'est le rejeton d'Ardisson...

### LA PS2 APPRIVOISÉE ?

Les petits gars de chez Naughty Dog bossent sur Jak and Daxter depuis un bon bout de temps déjà. Ils savent que la PS2 est une machine difficile à apprivoiser. Ils savent également que la qualité prévaut sur la quantité (certains feraient bien d'en prendre de la graine). Jak and Daxter sera donc leur première production PS2, mais il s'agira d'un projet de grande envergure, qui passera certainement directement dans la catégorie « jeu 2e génération » sans grande difficulté. La caractéristique principale du jeu, c'est la liberté totale qu'il vous offre, ainsi que l'immensité des paysages qu'il vous invite à explorer. Vous grimpez sur une montagne ? Vous découvrez alors un vaste paysage à vos pieds, comme dans la réalité, et ce petit village que vous voyez au loin, vous avez la possibilité de vous y rendre à pied, même si, vous le devinez, cela risque de prendre pas mal de temps. Et puis ici, finie l'époque Crash Bandicoot. Jak ne se contente pas de suivre un chemin tout tracé et de briser des caisses en tournant sur lui-même. Il saute, court, s'agrippe, effectue des cabrioles, utilise des objets... Le jeu d'action/aventure dans toute sa splendeur. De



*Manifestement, vous êtes sur le territoire de ces sauvages...*



*Les volatiles, farouches, s'envolent à votre approche.*

nombreux « mini-games » sont inclus (épreuve de course, jeu de pêche...) et même s'ils ne sont pas indispensables au succès de votre quête, il se pourrait bien qu'ils vous aident d'une façon ou d'une autre. Libre à vous donc de jouer de la manière dont vous l'entendez, minutieusement pour les plus pros ou bien de façon plus décontractée, quitte à laisser de côté certaines surprises. Le scénario du jeu évolue au fur et à mesure de votre avancée, et vous rencontrerez un vaste panel de personnages bien étranges. Car s'ennuyer dans Jak and Daxter est un souci que Naughty Dog désire à tout prix éviter. On peut trouver une vidéo du jeu sur le site officiel (www.naughtydog.com/jak_N_dax/index.htm ; encore en construction à l'heure où j'écris péniblement ces lignes) qui vous donnera certainement une idée encore plus précise de ce qui vous attend. Une image vaut mille mots, a-t-on coutume de dire, alors imaginez quand il s'agit d'un film à 30 images/seconde...

PAR CHRIS

ICO

ÉDITEUR : SONY C.E.E.
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : HIVER 2001



# Ico

# Apprenez à rêver



**DIFFICILE DE RESTER INSENSIBLE DEVANT LA BEAUTÉ D'ICO. DIFFICILE DE NE PAS SE LAISSER HAPPER PAR SON UNIVERS ENCHANTEUR, SON CONCEPT NOVATEUR. NON, NON JE NE M'ENFLAMME PAS POUR RIEN, CAR MÊME SI SONY RESTE ÉTONNAMMENT MUET SUR CE TITRE, IL S'AGIT BIEN LÀ D'UN FUTUR CHEF-D'ŒUVRE. ATTENTION, JEU À PART !**

Deux ans. Voilà deux ans que nous suivons du regard l'évolution d'une production nipponne assez étonnante. L'année dernière à l'E3, le projet (qui venait d'être brutalement transposé de la PSone à la PlayStation 2) ne pouvait encore dévoiler ses véritables qualités. Cette année, le constat est tout autre. Nous aurions tant voulu vous en parler plus en profondeur le mois dernier, mais des dates de bouclage inflexibles avaient contribué à retarder l'échéance. Pas de panique, cette fois-ci, nous allons vous laisser le temps nécessaire pour comprendre un élément simple : Ico va tout déchirer ! C'est abrupt, j'en conviens, mais après avoir sillonné en long et en large la démo, le sentiment de vivre une aventure unique se ressent de manière quasi-viscérale. Un vent de fraîcheur s'apprête à souffler sur la PlayStation 2…

## Un duo touchant

C'est sur un drame que l'aventure débute. Considéré comme un être démoniaque, le jeune Ico n'a commis qu'un crime : naître avec d'étranges cornes de buffle. Une particularité physique qui fera de lui un enfant méprisé et finalement séquestré arbitrairement dans une citadelle aux sombres murailles. Seul, vous devrez tenter de vous extirper de ces murs… avant que votre destin ne bascule lors d'une rencontre surprenante. Pure, silencieuse, digne, Yorda est une jeune femme qu'il vous faudra escorter. En effet, l'intérêt de l'aventure réside dans l'entraide amicale qui s'établira entre ces deux personnages. Vous dirigez le premier, Ico, qui est lié aux mouvements de base comme actionner un levier, grimper, se défendre à l'aide d'un bâton contre les monstres de brume… L'autre, Yorda, est peut-être fragile, mais elle possède cependant le pouvoir de briser les sceaux maléfiques qui obstruent chaque porte. Essentiel. Encore faudra-t-il que vous parveniez à l'amener devant. S'ensuivent donc de nombreuses énigmes logiques rappelant les grandes heures d'un Prince of Persia dont l'enveloppe graphique, l'ambiance sonore, la jouabilité, tout, tout aurait été peaufiné à l'extrême.







## Pourquoi Ico va changer votre vie…

Ico divisera probablement les foules. Non violent, par moments volontairement un peu vide, sollicitant plus la réflexion que les réflexes, mais néanmoins merveilleux, Ico envoûte. Subtil, touchant, relaxant, poétique… évoluer aux côtés du duo Ico et Yorda permet d'entrapercevoir, de manière tangible, les premiers pas de l'Emotion Engine. Cependant, pour se laisser porter par cette aventure, il faudra posséder en soi un soupçon d'in-




*Outre son esthétique soignée et ses graphismes irréprochables, Ico se paye le luxe de disposer d'une mise en scène bien dynamique. La classe.*

## VÉRITABLE BOL D'AIR FRAIS

*Bon, sans verser dans du « oh que cé bôô » à tout va, il faut néanmoins admettre que les graphismes d'Ico tuent sévèrement la gueule ! C'est bien simple, cela faisait bien longtemps que la plupart d'entre nous ne s'étaient réunis derrière un même écran pour se dire « Ah bah voui, là, enfin, ça donne envie. » Les univers sont dotés d'une vastitude intrinsèque assez incroyable, les textures sont fines et bien détaillées, la gestion des fluides (lorsque vous tombez dans l'étang, au secours !), la propagation des sources de lumière assurent un max... pas de doute, la PlayStation 2 sort enfin ses tripes. Bon, dans le même temps chez Sony, visiblement, on ne semble pas particulièrement sensible à cette débauche de talents, mais que voulez-vous, c'est la life.*

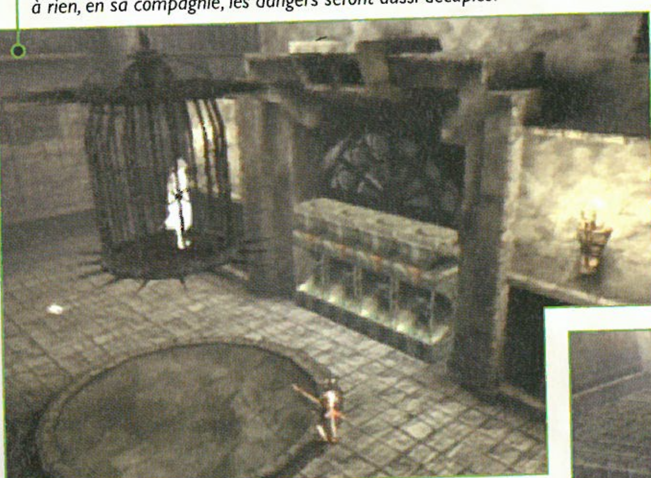




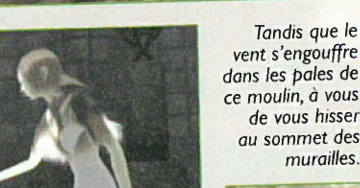


souciance et une touche de sensibilité qui vous permettront de transcender les actions décrites à l'écran. Être calme. Bercé par le souffle du vent, impressionné par la magnificence des environnements (tout simplement gigantesques et graphiquement impressionnants) et étonné par les délicates attentions qui unissent les deux héros... c'est sûr, il faut ouvrir ses yeux et admirer. Le travail effectué sur les animations reste absolument sidérant tant chaque mouvement est fluide et réaliste. Les personnages réagissent avec à-propos à chaque situation, se donnent la main pour avancer de concert, s'entraident pour gravir un petit parapet, se récupèrent in extremis avant la chute ; en clair, ce petit couple semble prendre vie. Ico s'annonce prenant car conçu autour d'un concept aussi simple que novateur, le tout servi par une atmosphère féerique. Enfin, j'me comprends... Prendre soin de l'autre, le défendre, tout en réfléchissant, tout en s'émerveillant (NDTraz : Oh le lourd !). Pour le moment, nous n'en dévoilerons pas plus. Les images devant vous permettre d'attendre patiemment le prochain numéro... et le test de la version américaine. L'occasion pour nous de lever définitivement le voile...

*Première délicate rencontre avec Yorda. Si seul, vous n'arriviez à rien, en sa compagnie, les dangers seront aussi décuplés.*

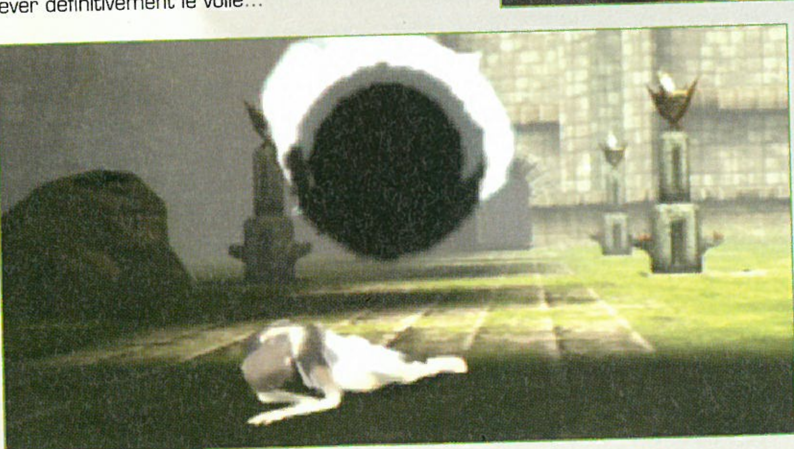








*Tandis que le vent s'engouffre dans les pales de ce moulin, à vous de vous hisser au sommet des murailles.*





SILENT HILL 2

ÉDITEUR : KONAMI
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 2001

# Silent Hill 2

## L'horreur à l'état pur

J'EN CONNAIS QUI SONT JUSTE

DÉG' D'AVOIR EU DU BOULOT

AU MOMENT OÙ CETTE NOUVELLE

VERSION DE SILENT HILL 2 NOUS EST

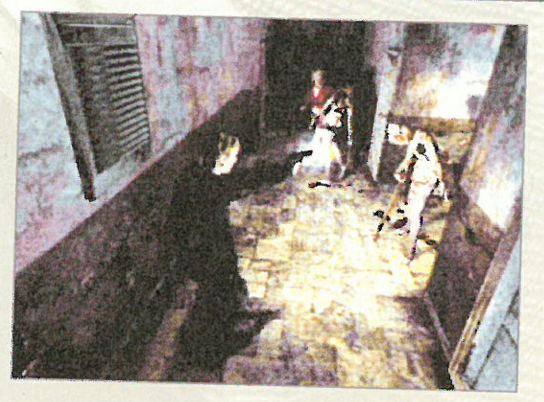
PARVENUE. N'EST-CE PAS ZULO,

AVEC TON SUPERBE DAVE MIRRA 2 ?

ENFIN, J'ME COMPRENDS...

Imaginez-vous sur une petite route de campagne, déserte, en plein milieu de la nuit. Aucun éclairage, pas de visibilité à plus de 30 centimètres, des bruissements dans les fourrés accompagnés de râles, de cris et de hurlements dignes du meilleur hôpital pour grands brûlés... Une perspective peu engageante, n'est-ce pas ? Eh bien ce n'est rien, comparé à ce que vous allez vivre, ou plutôt devrais-je dire subir, dans Silent Hill 2 ! Oubliez les « petits » jeux d'aventure-horreur à la Resident Evil (les aficionados tels que Gollum voudront bien me pardonner) qui vous font sursauter de temps à autre, oubliez les Alone in the Dark 4 (en test ce mois-ci) avec son rythme entrecoupé de temps de chargement, oubliez tout ce que vous avez pu vivre jusqu'à présent. Silent Hill 2 va vous hérisser les poils des bras et des jambes (sauf pour les imberbes et les cyclistes), vous faire augmenter les palpitations du cœur de 500 % et vous donner un extraordinaire exemple de ce que Konami et son génial créateur Akihiro Imamura appellent l'Horreur avec un grand « H » comme... euh... horreur.







*Ces infirmières sont assez coriaces ; n'hésitez pas à faire feu tant qu'elles esquissent encore un mouvement.*

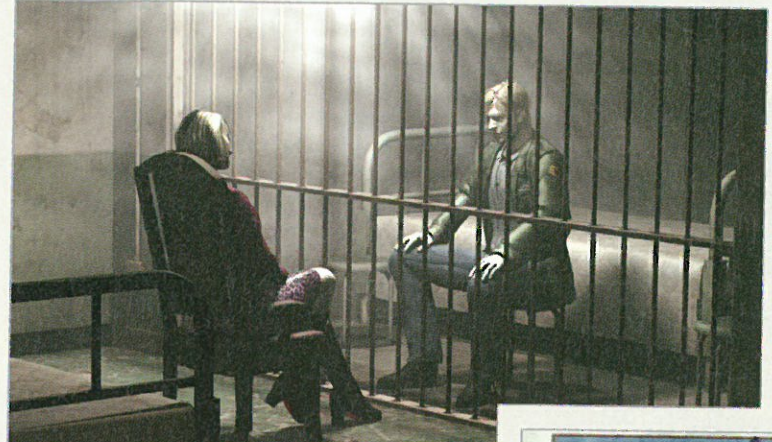


### ON N'Y VOIT RIEN, BORDEL !

Ceux qui ont eu la chance et le courage de s'adonner au premier volet connaissent l'univers si particulier de Silent Hill avec son épais brouillard, unique en son genre. Dans ce nouvel opus, la brume, parfois exagérée, est encore de la partie dans les longues avenues, petites ruelles et culs-de-sac que ce bon vieux James devra arpenter à ses risques et périls. La visibilité est réduite et on sentirait presque cette brume nous laper le visage. Après une petite investigation des alentours, un passage obstrué offre une brèche dans laquelle le héros va s'engouffrer. Devant lui, un amas de chair difforme se déploie. Un monstre gluant, luisant, sans bras ni visage crache sa haine. Un bout de bois arraché sur une barrière et doté de clous fera l'affaire pour l'envoyer au tapis. De retour dans la ville, des cris à n'en plus finir, mais rien n'apparaît, la peur est déjà présente et oppressante. Impossible de savoir d'où viendra le prochain danger, les prochaines attaques. James n'a qu'une solution, prendre ses jambes à son cou et filer. Mais après quelques mètres, il s'essouffle et court plus lentement. Soudain, c'est une horde de ces bestioles sanguinolentes qui l'assaillent de part et d'autre. Un peu lent dans ses mouvements mais avec une rage



# L'HORREUR À SON PAROXYSME MADE IN KONAMI



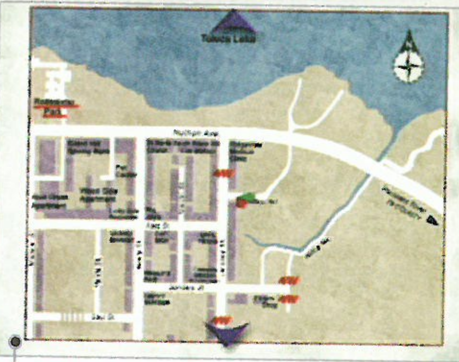
indescriptible, James frappe à maintes reprises avant de les finir à terre à grands coups de tatane. Le calme est revenu. Mais pour combien de temps ? Silent Hill 2 joue à nouveau sur le psychologique. Lorsque l'on s'attend au pire, rien ne se passe ; mais la mort guette et se terre là où on ne l'attend pas. L'heure est venue de pénétrer dans la première maison...



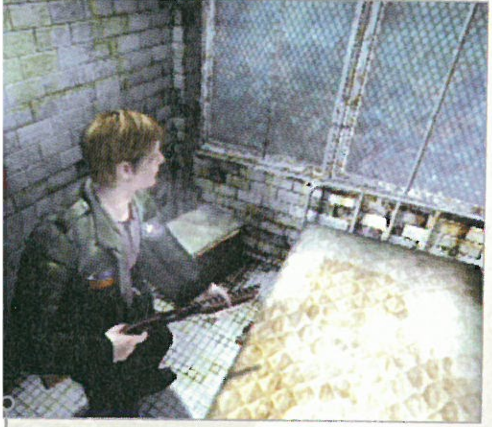
*Un objet est dissimulé dans cette porte lugubre. Il faudra tout de même s'en approcher.*

## LA PEUR PANIQUE !

Quel que soit le bâtiment visité, chaque étage comporte d'innombrables pièces condamnées ou verrouillées. En visitant chaque recoin, des items en tout genre (radio, revolver, fusil, cartouches, kits et potions de santé...), mais en quantité limitée, pourront être récupérés. Pour ne pas passer à côté d'objets indispensables pour la suite de l'histoire, James repérera ces éléments en tournant la tête et les fixera du regard. Le premier objet à trouver est vital : c'est la lampe torche. Cette fois, l'anxiété est à son paroxysme avec le faisceau de lumière que l'on dirige de plus en plus vite de tous les côtés, sentant une présence malfaisante derrière soi. Remarquablement texturés, les couloirs, les chambres, les murs, tout transpire l'effroi, la peur panique qui vous envahira lorsque vous affronterez ces monstres malsains, qui n'hésitent pas à se déchiqueter, s'écorcher, s'écarteler entre eux, le tout sur des musiques magnifiques et angoissantes qui font monter sans cesse la tension. Le rythme, pas toujours soutenu dans le premier volet, est au niveau maximum ici. Le personnage est bien animé, même s'il court un peu bizarrement les bras en arrière. Les expressions de son visage et la synchronisation des lèvres pour les dialogues sont ultra-réalistes. Sans évoquer plus avant le scénario, vous aurez l'occasion de rencontrer une jeune femme qui ne cache pas son angoisse dès que James pointe sa lampe dans un recoin sombre, ce qui a pour effet de redoubler la vôtre. Dans Silent Hill 2, tout est millimétré pour que ce futur chef-d'œuvre vous plonge dans l'horreur et l'envie de continuer vos investigations, de découvrir ce qui se trame dans cette ville. La durée de vie de ce nouvel opus devrait vous tenir en haleine une bonne dizaine d'heures si vous ne perdez pas trop de temps sur les énigmes remarquablement pensées et placées à des endroits stratégiques. Un reproche toutefois, concernant la jauge de santé : celle-ci n'étant pas très claire, il est assez difficile d'estimer convenablement la quantité de potion de vie à utiliser sans gaspiller. Rassurez-vous, rien de bien méchant. Ne gâchons pas notre enthousiasme sur ce point ! Croyez-moi, l'horreur a désormais un nom : Silent Hill 2. Le mois prochain, ce sera à votre tour de pénétrer dans ces mondes malsains, glauques et bien sûr altérés.




*Chaque carte, très détaillée, devra être consultée consciencieusement pour progresser méthodiquement.*



*Ce carré rouge représente un point de sauvegarde. Mieux vaut s'en servir.*



*Le fameux coup d'œil de James devant un objet qui l'intéresse.*

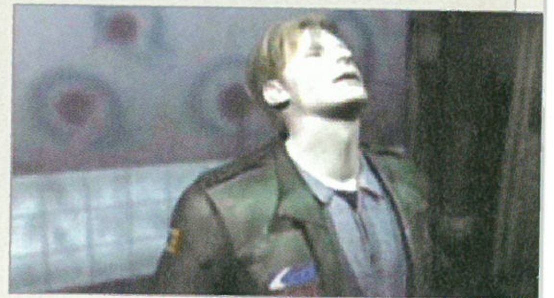
## LE SYSTÈME DE SAUVEGARDE

*Pour un gain de place sur la carte mémoire et pour que vous puissiez sauvegarder autant de fois que vous le voulez, à chaque fois, vous aurez le choix de recréer une sauvegarde (soit 93 Kb) ou bien d'en faire une « supplémentaire » sur l'ancienne, ce qui n'utilisera que 8 Kb. Un système judicieux pour un jeu d'aventure. Attention toutefois, les points de sauvegarde sont dispersés dans le jeu, mais on ne peut pas sauvegarder à n'importe quel moment de la partie.*



*La gestion de la lumière est superbe. Ne vous fiez pas à ces quelques photos.*





PAR MISTER BROWN

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : NOVEMBRE 2001

# FIFA 2002

## La résurrection !

DANS CE DUEL À MORT QUE SE LIVRENT ISS ET FIFA, LE TITRE DE KONAMI COMMENÇAIT À PRENDRE LE LARGE EN TERMES DE QUALITÉ. ELECTRONIC ARTS SE DEVAIT DE RÉAGIR, ET POUR UNE FOIS, ILS L'ONT FAIT DE FORT BELLE MANIÈRE !






*Même en gros plan, on ne reconnaît pas forcément Roberto Carlos...*



*Le public est vraiment bien rendu !*

Avec toutes ces suites qui n'en finissent jamais et qui n'apportent quasiment rien de nouveau, on commençait à croire qu'Electronic Arts aimait bien plus les dollars que les joueurs. Et pourtant, tous ceux qui râlaient sur la série et lui reprochaient de manquer de renouveau dans le gameplay (nous les premiers) seront étonnés de savoir que le nouveau volet met en évidence une véritable remise en question et une refonte quasi-totale de l'approche du jeu. Si l'édition 2001 représentait une évolution dans le graphisme, avec le passage de 32 à 128 bits, le gameplay n'avait pas vraiment bougé. Mis à part l'apparition d'une jauge de tir à l'utilité contestable et deux ou trois autres changements minimes, la base restait la même : un titre d'arcade où le jeu bourrin était de rigueur. Qu'est-ce qui a forcé cette remise en question chez Electronic Arts ? Seuls les dieux de leur salle de réunion pourraient y répondre. Le succès croissant d'ISS qui, petit à petit, gagne l'estime de joueurs un peu partout dans le monde (sauf aux États-Unis) ? Peut-être, peut-être pas. Cela dit, qui va s'en plaindre ? Pour la première fois depuis 98, on peut enfin dire qu'il y a un vrai nouveau FIFA !

### C'EST BEAU

Graphiquement, comme beaucoup de jeux récents sur PS2, ça s'annonce très beau, sans pour autant atteindre des sommets. La modélisation des footeux est réussie du point de vue de l'anatomie. Les muscles sont particulièrement bien rendus, surtout au niveau des cuisses, sculptées aussi magnifiquement que les pattes que Greg exhibe dans son Citizen Kane à lui, France Five. D'une manière générale, les proportions sont bien respectées. En revanche, au niveau facial, ce n'est pas la joie. Contrairement à Winning Eleven 5 ou même au Monde des Bleus 2002, on ne reconnaît pas d'emblée les joueurs. Pour les décors, comme d'habitude, EA prouve son savoir-faire dans le rendu de la foule qui s'agite et crie à tue-tête. Bien sûr, on compte aussi les fameux fumigènes qui doivent être super faciles à programmer puisqu'on commence à les trouver dans tous les (bons) jeux de foot. La pelouse est elle aussi réussie. Ça paraît très stupide de parler de l'herbe, mais dans le Monde des Bleus, l'effet n'est vraiment pas terrible, alors dorénavant je préfère en toucher deux mots.

## Le nouveau gameplay !

Toutefois, je sens que vous voulez savoir pourquoi on est réellement emballé par ce titre, nous défenseurs d'ISS depuis (presque) toujours. En fait, si FIFA n'a jamais tenté (ni réussi d'ailleurs) à supplanter ISS dans le style simulation, il y a eu un revirement impressionnant avec FIFA 2002. Le gameplay s'est vu affiné pour le public plus mûr de la PS2, qui veut pouvoir exploiter le côté technique du « foutchebol ». Dans ce sens, les assistances au jeu ont été supprimées. Que se soit pour les tirs, les passes..., tout s'exécute à la mimine. Par exemple, pour effectuer une passe précise, il suffit de donner la direction voulue, puis d'appuyer sur le bouton jusqu'à ce que la jauge atteigne le niveau souhaité. Au début, c'est un peu déroutant, mais au final, on s'y fait très rapidement. Idem pour les passes en profondeur : il s'agit d'anticiper la course du coéquipier et de passer dans la direction voulue en évaluant bien la distance afin que le ballon arrive pile-poil dans la course. On pourrait penser que c'est super dur à réaliser, mais non. Pour preuve, même Willow, l'handicapé d'ISS, y est arrivé, c'est dire... Une fois de plus, si l'exécution se révèle facile, c'est parce qu'un système tout bête mais diablement efficace a été trouvé. Lorsqu'un joueur est démarqué, il fait un appel de balle en levant la main et, au même moment, la trajectoire qu'il va prendre se dessine sur le terrain. Pratique, mais il faut avoir l'œil vif et agir rapidement. Ces deux principales innovations révolutionnent à elles seules la manière de jouer. Tout devient plus technique. Finis les ballons envoyés à l'aveuglette qui atterrissent forcément dans les pieds. Finis aussi les dribbles à outrance. N'en déplaise aux bourrins de service, impossible pour un seul joueur de parcourir tout le terrain en dribblant toute l'équipe adverse pour finir par envoyer un « botard de la muerte ». La construction de jeu devient primordiale et cela se reflète dans le tableau d'affichage, qui devient du coup nettement plus réaliste.



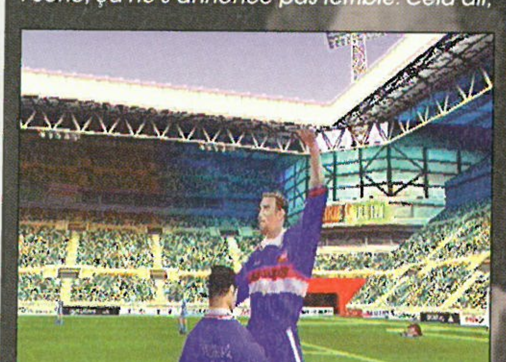
Petit, Candela ? Celui qui trouve la bonne réponse gagne... mon estime.



Real-Barca, un classique du football.

## ON « PIESSEOUANE » !

*Autant sur PS2, FIFA 2002 inspire confiance, autant sur PSone, on est limite gêné. C'est plus moche que les éditions précédentes, avec en plus une animation super saccadée et un manque de rythme. Bref, même pour de la PSone, ça ne s'annonce pas terrible. Cela dit, la version n'était finalisée qu'à 75 %, alors on est en droit de rêver à un coup de baguette magique qui le rendrait beau et fluide. Sachez aussi que le gameplay reste, à deux détails près, identique à celui de la PS2 et ça, eh bé c'est bien.*





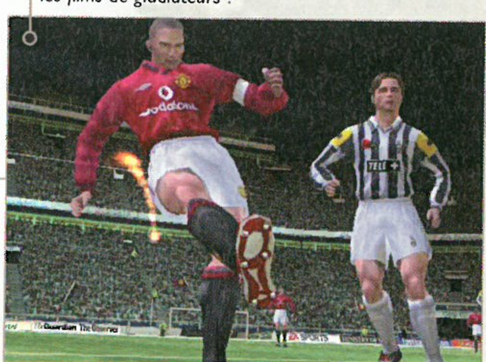

## GRÂCE À FIFA 2002, IL EST PROBABLE QU'EA REVIENNE EN JEU !



Avec les indications qui apparaissent, la construction de jeu devient beaucoup plus facile.



Regardez-moi ces beaux muscles... Au fait, vous aimez les films de gladiateurs ?



## Round one : Fight !

Ce n'est pas devenu pour autant de la simulation totale comme dans ISS. Une certaine « FIFA-touch » subsiste, afin que les fans ne soient pas totalement déboussolés. En effet, le reste du jeu est fidèle aux habitudes pour tout ce qui concerne les récupérations de balle, les placements des tirs, etc. Les touches sont quasiment les mêmes, le stick analogique droit sert aux « une-deux » et grâce à la touche L1, on peut lancer un joueur pour lui faire une passe en profondeur. En termes d'animation, on reste dans le domaine du bon. Ça n'atteint certes pas le niveau de Pro Evolution, mais on note un véritable souci du détail, surtout dans des gestes anodins pas forcément spectaculaires comme le contrôle de balle. Au chapitre des points négatifs, on remarque un frame-rate un peu bas, qui, selon le producteur venu nous présenter le titre, sera optimisé d'ici la sortie. En conclusion, on peut s'attendre à ce que le duel FIFA-ISS soit encore d'actualité pendant au moins un an. Tous ceux qui pensaient que le règne d'EA Sports, était proche de la fin ont eu tort. Nous les premiers, surpris que nous fûmes devant tant de changements par rapport à la cuvée précédente. F1 2001 et maintenant FIFA 2002... il faut croire que cette année, EA a mis les bouchées doubles !

Par Angel

SSX TRICKY

ÉDITEUR : EA CANADA
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : AUTOMNE 2001

# SSX Tricky

## Ça glisse au pays des merveilles

**ET HOP ! ELECTRONIC ARTS REVIENT À LA RÉDACTION. CETTE FOIS, C'EST POUR NOUS PRÉSENTER UNE VERSION BÊTA DE SSX TRICKY. GRANDE QUESTION : FAUT-IL S'ATTENDRE À UN SIMPLE LIFTING DE FORME OU À UNE VÉRITABLE SUITE ? VOICI DE QUOI ÉCLAIRER VOTRE LANTERNE...**

EA Sports a beau se complaire depuis plusieurs années dans les réactualisations faciles et viser des objectifs qui nous font parfois douter de ses ambitions artistiques, il faut reconnaître que sans SSX, les joueurs n'auraient pas eu grand-chose à se mettre sous la dent au moment de la sortie de la PlayStation 2. Ce jeu « made in Canada » a même grandement contribué au succès du lancement de la 128 bits de Sony sur le Vieux Continent, au même titre que WipEout ou encore Destruction Derby lors des débuts de la PSone. SSX a clairement été un énorme succès commercial (mérité, cette fois-ci), et chez Electronic Arts, on ne vous apprend rien, succès rime forcément avec suite. Enfin, j'me comprends...

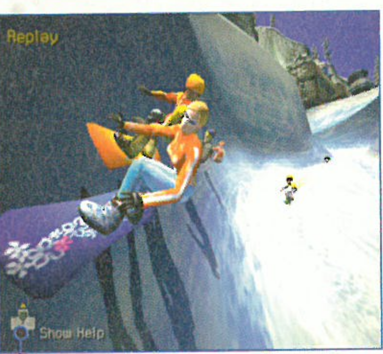
### SSX VERSION 1.5

Dans le cas de SSX Tricky, on ne peut pas réellement parler de suite. Si vous voulez tout savoir, à l'origine, il devait s'agir d'une édition spéciale comportant un certain nombre de bonus et tenant sur un DVD ! Mais bon, apparemment, il aura suffit d'un petit brainstorming autour d'une table pour que les dieux du marketing en décident autrement. En un mot comme en cent : Abracadabra ! Aïe, ça y est, je recommence à taper sur l'éditeur américain, ch'uis vraiment incorrigible. Arf ! Arf ! Arf ! Pour commencer, précisons que le nouveau rejeton d'EA Canada ne propose que deux tracés inédits. Il s'agit de Garibaldi et de Valdez. Le premier se situe au Canada et est essentiellement dédié aux tricks ; le second, quant à lui, peut se définir comme la piste extrême métaphysique : beaucoup de verglas, des corniches monstrueuses à sauter, des dénivelés de « ouf », des champs de bosses et des shortcuts sur plusieurs niveaux ! En ce qui concerne les autres tracés, vous retrouverez toutes les pistes du premier volet. Même si la présence des anciennes courses pourra en énerver certains, on vous rassure tout de suite, les développeurs n'ont pas totalement joué la carte de la fainéantise. Les thèmes graphiques restent les mêmes, certes, mais pas mal de choses ont changé. EA Canada a tout d'abord considérablement élargi les tracés pour offrir aux joueurs quelques moments de pur free-ride au travers de champs de poudreuse ou encore de forêts de sapins et ainsi renforcer cette sensation de liberté et d'espace qui faisait un tout petit peu défaut à SSX. Les raccourcis, quant à eux, sont beaucoup plus nombreux. Comme je l'écrivais plus haut en parlant de Valdez, certaines pistes proposent même plusieurs « étages ». En clair, il est parfaitement possible de choper un rail qui mène en hauteur et on se retrouve à rider le long d'une corniche située 25 mètres au-dessus du parcours principal ! Pour finir, les pistes sont dorénavant parsemées de kickers plus ou moins inclinés et de rails démesurés. Enfin, certains dénivelés ont été considérablement accentués. À cela s'ajoute quelques petits



*Les développeurs ont aussi légèrement amélioré les réactions de la board... il paraît.*



*Cette fois, vous pourrez même grinder sur les rebords des tribunes.*



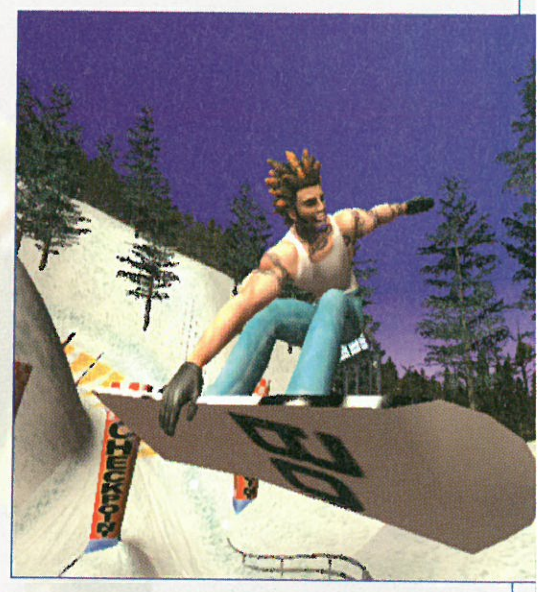
effets spéciaux bien sentis comme, par exemple, la présence de brouillard volumétrique lors de certains gaps monstrueux, qui vous empêche de voir pendant un court instant où vous allez replaquer. Sinon, dernière petite précision avant de passer à autre chose : en mode Show-off (le concours de tricks), les pistes sont davantage adaptées au free-style, ce qui signifie plus de modules pour envoyer du gros. Voilà pour la partie lifting.

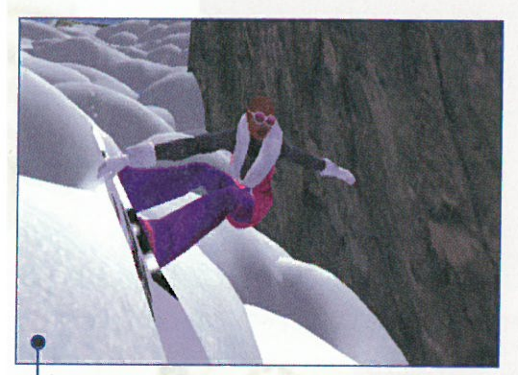
## QUELQUES FINESSES ET UNE INTERROGATION

La jouabilité reste, dans ses grandes lignes, identique à celle du premier volet. Pourquoi remettre en cause un gameplay qui a fédéré des millions de joueurs ? Pour une fois, on est tous d'accord. Mais bien que l'esprit Boarder-Cross prédomine durant les courses, les développeurs ont toutefois revu le nombre de tricks à la hausse. Les riders auront cette fois la possibilité de réaliser des figures empruntées au monde du skate, à savoir des flips ou des shove-it ! Oui, oui, ils détacheront la board de leurs pieds ! Ils pourront même faire le poirier ! Le système de boost, quant à lui, a été légèrement modifié. Si vous allumez le mot « tricky » situé tout en haut de la jauge, vous aurez accès à des special-moves de tueur qui rapportent un maximum de points (chaque snowboarder dispose en moyenne de quatre signatures). Attendez-vous à voir des acrobaties complètement surréalistes ! Autre petite trouvaille bien sympatoche, il existe maintenant un rapport de haine et d'amitié entre les riders. Chaque perso a en fait un rival. Si vous faites une crasse à votre pire ennemi, ce dernier ne manquera pas de vous prendre en chasse pour vous faire payer votre geste anti-sportif ! La recette, en tout cas, est toujours aussi efficace et nos premières impressions sur cette version bêta s'annoncent plutôt bonnes : ça speede comme aucun autre jeu de snowboard, on envoie des tricks d'extraterrestre, les descentes sont très dynamiques... Dans le genre, pour l'instant, on ne fait pas mieux. SSX Tricky, à l'inverse de nombreux autres titres, dispose incontestablement d'une vraie personnalité. Mais il reste tout de même un problème de taille : ceux qui ont plié le premier volet dans tous les sens sauront-ils se contenter de seulement deux nouvelles pistes et de tracés redesignés ? Une fois de plus, ce sera à vous de désigner... le maillon faible !

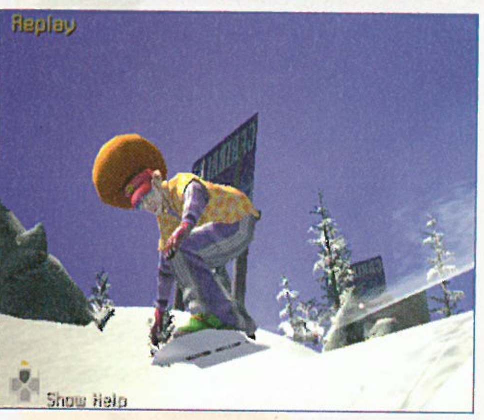


*Les « uber » tricks, l'une des vraies nouveautés de ce second volet.*





*Le look des personnages est encore plus délirant que dans le premier volet. J'en connais qui ne vont pas apprécier.*











*Sur les 12 riders, 6 sont des nouvelles recrues. On regrettera l'absence de Jurgen et Hiro.*

## TOUJOURS PLUS DE PRÉCISIONS

*Actuellement, les développeurs bossent d'arrache-pied sur les bruitages, les petites cut-scenes d'avant et d'après course, ainsi que sur le frame-rate. Cette version bêta, à l'instar de SSX, n'était en effet pas un modèle de fluidité. Le nombre d'images par seconde avait tendance à chuter violemment lorsque les riders étaient regroupés et dans les passages surchargés en polygones. Pas de panique, le producteur, Steven Rechtschaffner, nous a promis du 60 fps, quelles que soient les circonstances. Ces réglages, en tout cas, n'avaient pas l'air de l'inquiéter plus que ça. En ce qui concerne la B.O., on retrouvera aux platines Mix Master Mike des Beasties Boys, Aphrodite et The Plump DJ's. Ceux qui ont la chance de posséder une bonne installation home-vidéo seront heureux d'apprendre que le son est compatible 5.1 (DVD oblige). Vous aurez également droit à un making of super détaillé. Enfin, nous finirons par une petite info plutôt étonnante : les voix des 12 riders n'ont pas été confiées à des intermittents du spectacle en fin de droits, mais à des acteurs de renommée comme la belle Lucy Liu, Billy Zane (le méchant de Titanic), David Arquette (Scream) ou encore à des stars de la chanson, notamment Macy Gray et un rocker canadien dont j'ai oublié du nom !*

PAR WILLOW

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

EDITEUR : ACTIVISION
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : 9 NOVEMBRE 2001

# Tony Hawk's

# Tony reprend du service

TONY HAWK EST UN BON ÉLÈVE QUI REND RÉGULIÈREMENT SES COPIES. ON LE RETROUVERA EN CETTE FIN D'ANNÉE SUR TOUTES LES CONSOLES PRÉSENTES ET FUTURES, EXCEPTÉ LA N64 ET LA DREAMCAST. PARCE QU'IL LE VAUT BIEN.

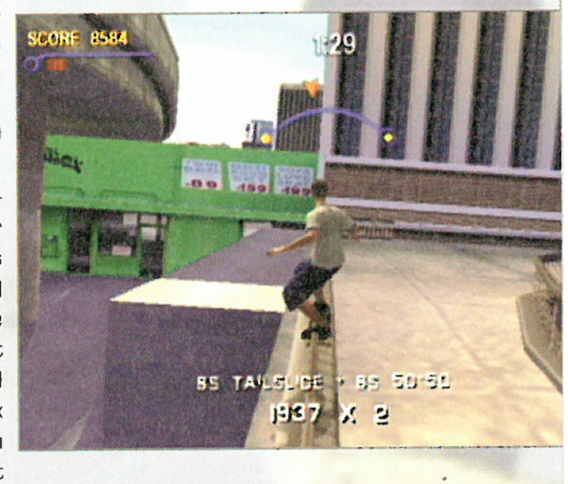
O², la division sport d'Activision, n'emploie que des pros dans leur domaine : Mat Hoffman pour le BMX, Shaun Palmer pour le snowboard, Kelly Slater pour le surf et Tony Hawk pour le skate. Ces disciplines sont majoritairement représentées dans ces événements à caractère sportif que l'on appelle les X-Games. Figurez-vous qu'une majorité de jeunes Américains ont troqué, ces dernières années, leur batte de base-ball contre un skate ou des rollers, au grand dam de leurs géniteurs. La Sporting Goods Manufacturer Association estime leur nombre à 29 millions ! Il s'est ainsi créé pas moins de 600 skate parks outre-Atlantique. Cet engouement sans précédent pour ces sports de l'extrême ne pouvait pas laisser les éditeurs sans réaction.






## LA RANÇON DU SUCCÈS

La superstar de la planche à roulettes a toujours activement participé à l'élaboration de ses tricks sur console et a donc logiquement contribué aux millions d'unités vendues. Tony Hawk's Pro Skater 2 (THPS2) sur GBA était d'ailleurs classé n°2 des ventes en Europe et n°3 aux États-Unis le mois dernier. Neversoft est toujours aux commandes pour développer ce nouvel opus très attendu. Les innovations ne sautent pas aux yeux, certes, mais c'est après quelques minutes de jeu que l'on commence à découvrir avec enchantement l'étendue des changements. Sachez d'abord que votre skater pourra être transformé à l'envi. Ainsi, sur les 13 pros disponibles, dont une fille, vous pourrez modifier leurs vêtements, les coiffer d'un chapeau, leur ajouter des tatouages, leur coller un embonpoint impressionnant et j'en passe. Vous pourrez également sélectionner ce gros débile de Bam Margera qui officie sur MTV dans l'émission Jackass et qui réalisera des figures qui lui sont propres. Tony Hawk a d'ailleurs participé plusieurs fois à cette émission, où les protagonistes réalisent des cascades plus stupides les unes que les autres. Il avait notamment réussi un énorme looping qui défiait les lois de la gravité, après seulement deux essais ! Personne d'autre n'a pu l'égaler. C'est bien beau d'épater la galerie, mais ça donne quoi sur le silicone ?










*Les skaters canadiens ne demandent qu'une chose : être impressionnés. Certains tricks ne sont pas indiqués, à vous de les découvrir.*




## UNE ACTIVITÉ DE PLEIN AIR

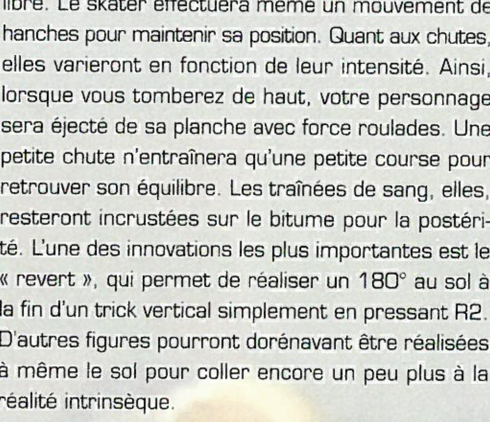
Les modes de jeu sont semblables aux épisodes précédents. On retrouve les modes Carrière, Single Session, Free Skate, Deux Joueurs, le tutorial et l'édi-

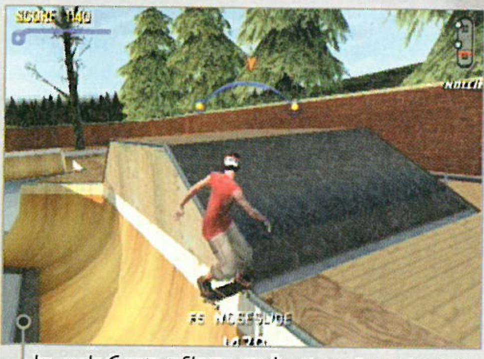
# Pro Skater 3



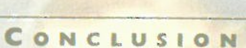

*Le skate urbain demande un certain dosage pour éviter le trafic et les piétons, qui hurleront si vous les percutez.*

teur de parks, auxquels viendront se greffer le très complet Create a Skater et le mode Online, disponible dès que Sony aura mis en route cette option tant attendue. Vous pourrez ainsi affronter vos potes à coups de tricks en mode Tricks Attack et en mode Graffiti. Ce dernier ne nous a pas été dévoilé mais on peut s'en faire une petite idée. Comme un petit air de Jet Set Radio ? Une dizaine de niveaux devraient satisfaire les plus exigeants, puisque les aires de jeu sont deux fois plus grandes qu'auparavant et vous emmèneront notamment au Canada, à Los Angeles, Tokyo, Paris, Rhode Island et Rio. On vous demandera de déclencher un tremblement de terre en Californie ou de mettre hors d'état de nuire des voleurs en plaçant une voiture au milieu de leur trajectoire, tout ça avec votre skate ! Le trafic est un élément à prendre en considération, pour grinder sur le toit des voitures tout en évitant d'être violemment percuté ! Les rares piétons présents n'hésiteront pas à vous injurier si vous leur cherchez des noises. « Antoine Faucon » saignera si vous le faites chuter et vous entendrez distinctement le choc d'un os qui éclate ! Très agréable. Les animations sont convaincantes et les skaters effectuent des chutes très réalistes. Des petits détails sympas ont été ajoutés, comme la planche qui se retourne et racle le sol après une figure loupée. Pour plus de réalisme, il n'est pas possible de tenir un grind très longtemps ; une jauge indiquera l'état de votre équilibre. Le skater effectuera même un mouvement de hanches pour maintenir sa position. Quant aux chutes, elles varieront en fonction de leur intensité. Ainsi, lorsque vous tomberez de haut, votre personnage sera éjecté de sa planche avec force roulades. Une petite chute n'entraînera qu'une petite course pour retrouver son équilibre. Les traînées de sang, elles, resteront incrustées sur le bitume pour la postérité. L'une des innovations les plus importantes est le « revert », qui permet de réaliser un 180° au sol à la fin d'un trick vertical simplement en pressant R2. D'autres figures pourront dorénavant être réalisées à même le sol pour coller encore un peu plus à la réalité intrinsèque.






*Le mode Create a Skater est de retour et vous permet de modifier l'apparence vestimentaire et physique de votre joueur.*



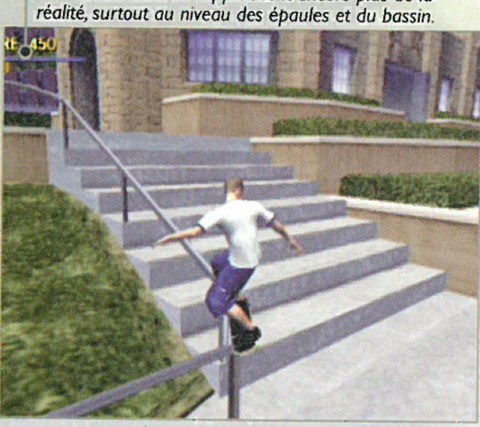
## CONCLUSION

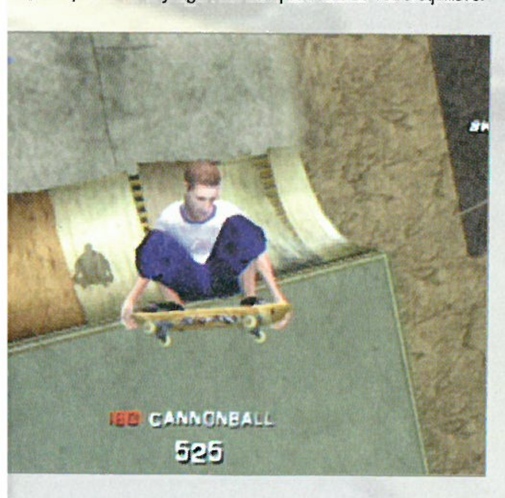
Activision maintient la barre très haut avec ce 3e opus. Avec ses nouveaux tricks et un mode Online, les fans du skater de l'extrême devraient trouver de quoi s'occuper. Les graphismes ont été améliorés, les animations sont fluides et la modélisation des skaters reste fidèle aux originaux. Rendez-vous le mois prochain pour une analyse en profondeur de ce hit en puissance. Bon, la formule est facile, mais mon cerveau commence à souffrir. Parce que travailler dans un espace clos où Julo et Willow essaient à tour de rôle, et avec une vraie planche, de passer un ollie est un exercice éprouvant…

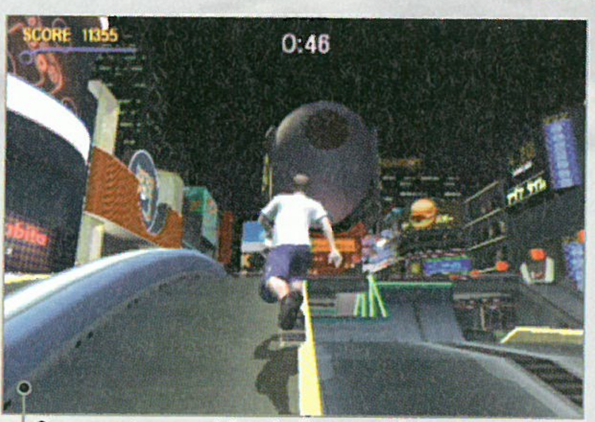



*Pour plus de réalisme, vous ne pourrez tenir un grind indéfiniment. La jauge vous indique l'état de votre équilibre.*

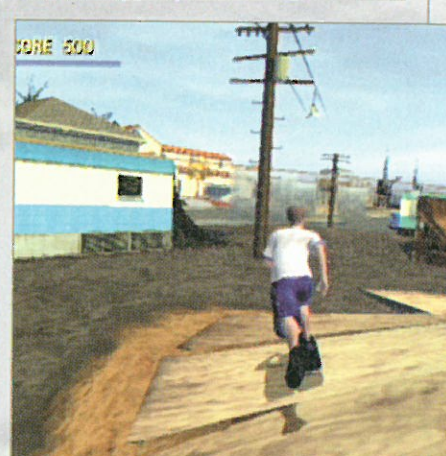
*Les mouvements se rapprochent encore plus de la réalité, surtout au niveau des épaules et du bassin.*






*On peut maintenant réaliser des figures au sol, dont le « revert » : un 180° réalisé après un trick vertical.*




PAR KARINE


Du 24 septembre au 10 novembre dans votre Micromania
Participez au championnat
Nintendo
MARIO KART
SUPER CIRCUIT
sur
GAME BOY ADVANCE
et remportez*
Un scooter Renault Kouranos 125cc
ou un scooter Renault Campus 50cc
ou un an de jeux Game Boy Advance**
ou des accessoires BigBen Interactive :
Pack 7 éléments, sacoche GBA 2000, minilight, roller link...
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Règlement complet du jeu concours disponible sur simple demande à la caisse de votre Micromania. Tous les détails du championnat sur www.nintendo.fr, micromania.fr et à la caisse de votre Micromania.
**Limité aux jeux GBA distribués par Nintendo France (voir règlement du concours)
AVEC
RENAULTsport
AVEC
bigben interactive
Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !
micromania.fr
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS
VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !
VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !
game one
Ne manquez pas l'émission GAME ZONE sur GAME ONE multi-diffusée dans la semaine.
MICROMANIA VITROLLES - Tél. 04 42 77 49 50
MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40

# La saga des développeurs

par Papy Chris

## TAITO : Ancien roi de l'arcade

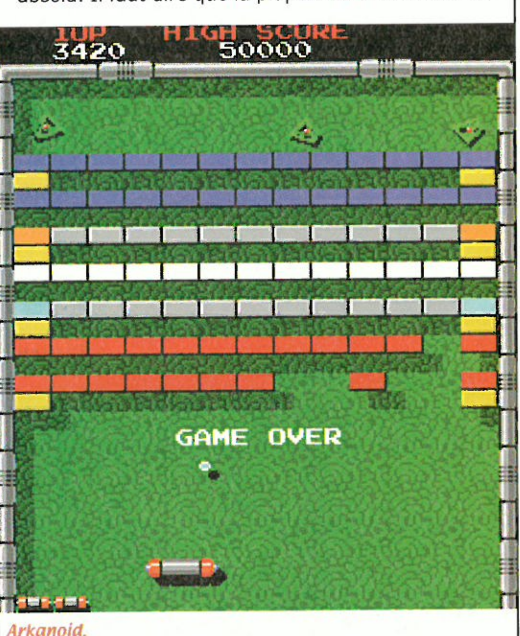
**Devenu depuis quelques années presque méconnu de la plupart des joueurs consoles, Taito a pourtant marqué de son empreinte le monde de l'arcade durant une très longue période. C'est cet aspect de son histoire que nous allons développer ici. La liste est longue : les premiers jeux d'arcade du développeur nippon sont en effet apparus en 1973 ! L'année de naissance de Kendy, Elwood et moi-même sera donc également celle d'un roi du jeu d'arcade : Taito.**

TAITO®

Taito est donc surtout et avant tout un développeur de jeux d'arcade. Ses conversions sur PC ou consoles, même s'il y en a eu beaucoup, restent une activité secondaire. À ce jour, on peut compter plus de 200 bornes « made by Taito » ayant vu le jour. Certes, quelques titres ont été « sous-traités » et sont sortis sous la marque du développeur japonais, mais la très grande majorité des jeux Taito, indéniablement, sont de purs produits maison.

### Un acteur de tout premier plan

En 1973, Taito développe cinq jeux en arcade : Astro Race, Davis Cup, Elepong, Pro Hockey et Soccer. Les « simulations » de sport sont à l'honneur donc, mais le niveau de réalisation des jeux flirte avec le zéro absolu. Il faut dire que la plupart de ces titres s'inspirent de Pong et qu'ils ne sont pas mieux réalisés que le hit d'Atari (apparu un an plus tôt en arcade, en 1972). Taito, pour ses premiers pas dans le monde de l'arcade, s'inspire donc d'un pur produit américain en améliorant à peine son concept. Mais nous en sommes à l'époque des balbutiements et on ne peut pas lui en vouloir. Les années 70 défilent et Taito continue à proposer régulièrement de nouveaux produits. Aucun ne sort véritablement du lot, jusqu'à ce jour bénit de juin 1978 où Space Invaders voit le jour… Ce titre deviendra une véritable légende et contribuera fortement au développement et au succès de la firme (un peu comme Namco avec Pac-Man). Space Invaders sera converti sur à peu près toutes les plates-formes existantes durant les décennies qui suivront, et de nombreux autres jeux s'en inspireront. Avec les années 80 arrivent les jeux d'arcade en plusieurs couleurs. Un genre prédomine : le shoot them up. Galaxy Wars (1979), Lunar Rescue (79), Polaris (80)… Les shoots, à la fin des années 70 et au début des années 80, représentent une valeur sûre que Taito exploite sans cesse. À noter l'intéressant Space Chaser (79), mélange de shoot them up et de Pac-Man avant l'heure, et bien sûr Darius (86), qui demeure une référence. Avec Lupin III (80), on découvre un des premiers jeux d'arcade « à licence », dans un jeu d'action toujours très sommaire, évidemment. Avec le temps, les genres se diversifient tout de même un peu, avec de la course (Grand Champion – 81), des simulations de sports diverses (comme Ultra Ski, une simu de ski nautique – 83), des jeux de combat (Great Swordman est une simulation d'escrime ! – 84), des jeux de plate-forme/action (The Fairy Land Story – 85) et même des Quiz (Ultra Quiz – 83). Bref, Taito devient un nom incontournable lorsqu'on parle d'arcade, et cela est parti pour durer…



*Arkanoid.*



*Cadash.*



*En 1996, Taito doit payer une amende de 50 000 dollars à une association américaine qui a porté plainte parce que, selon elle, des jeunes se seraient blessés en jouant à Supersonic Blastman (en photo, sa suite, Real Puncher), un jeu dans lequel il faut taper le plus fort possible sur un panneau.*

### Taito et les développeurs tiers

De nombreux titres sont sortis sous le label Taito, alors qu'ils ont en fait été créés par d'autres boîtes indépendantes (parfois très connues : SNK, Data East… et même Nintendo !). En voici une liste quasi-exhaustive, avec le nom de chaque développeur suivi des titres qu'ils ont créés. Vous allez vous apercevoir que quelques jeux assez célèbres en font partie (Tiger Heli, Heavy Unit…). Mention spéciale à Technos, spécialiste du beat them all, qui a tout de




même développé pour Taito trois de ses fleurons : Karate Champ, Renegade et Double Dragon (rien que ça) ! Ce paragraphe n'est donc qu'une énumération de titres, ce qui n'est pas forcément très agréable à lire, mais il fournit en tout cas des informations précises et souvent méconnues, même des spécialistes (NDTraz : je confirme !).

**Clax :** Gyrodine (1984).
**Toaplan :** Tiger Heli (1985), Get Star / Guardian (86), Slap Fight (86), Twin Cobra / Kyukyoku Tiger (87), Flying Shark / Sky Shark (87), Wardner (87), Rally Bike (88), Truxton / Tatsujin (88), Twin Hawk / Daisenpu (89).
**Takumi :** Twin Cobra II / Kyukyoku Tiger II (1996).
**UPL :** Ninja Kid / Ninja Kun (1984), Raiders 5 (85), Return of the Invaders (85).
**SNK :** Ozma Wars (1980), Safari Rally (80).
**Data East :** Astro Fighter (1980).
**Kaneko :** Ring Fighter (1984), Go ! Go ! M. Yamaguchi (85), Samurai Nihon-ichi (85), Prebillian (86), Super Qix (87), Dr Toppel's Adventure (88), Heavy Unit (88).
**Technos :** Karate Champ (1984), Renegade (86), Double Dragon (87).
**Seibu :** Wiz (1985), Knuckel Joe (85), Empire City (86), Dark Myst (86).
**Nintendo :** Space Fire Bird (1980).
**Seta :** Thundercade (1987), Twin Eagle (88).
**East Technology :** Monkey Mole Panic (1992), Silent Dragon (92), The First Funky Fighter (93), Operation Wolf 3 (94).

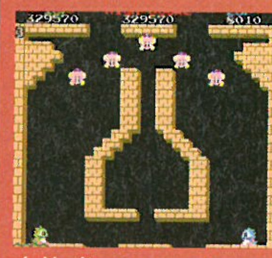



Chase H.Q.

## Les deux séries phare de Taito

Parmi les très nombreux jeux développés par Taito, il est deux séries qui se démarquent des autres de par leur célébrité et les nombreuses suites auxquelles elles ont donné naissance. Il s'agit bien évidemment des Bubble et Puzzle Bobble, sur lesquels nous nous penchons dans cet encart (version arcade uniquement).

### LA SÉRIE DES BUBBLE BOBBLE :



• BUBBLE BOBBLE (1986) : dirigez les dinosaures Bub (en vert) et Bob (en bleu) au travers de 100 niveaux. Le système de coopération fonctionne à merveille et Bubble Bobble se révèle étonnamment accrocheur.

• RAINBOW ISLANDS (1987) : une suite curieuse qui n'a plus grand-chose à voir avec le Bubble Bobble original. On ne peut y jouer qu'en solo et ici on crée des arcs-en-ciel pour se déplacer et attaquer ses adversaires.

• PARASOL STARS (1990) : vous incarnez Bubby et Bobby, deux garçons capables de tirer des bulles d'eau avec leurs ombrelles. Un titre qui ressemble assez à Rainbow Islands, dans le fond...

• BUBBLE SYMPHONY (1994) : retour aux sources avec cet épisode aux graphismes revus et corrigés qui n'est toutefois qu'une version améliorée du Bubble Bobble original.

• BUBBLE MEMORIES (1995) : dans cet épisode, les dinosaures et leurs ennemis peuvent changer de taille. Le principe de base reste toutefois le même.

### LA SÉRIE DES PUZZLE BOBBLE (OU BUST-A-MOVE) :

• PUZZLE BOBBLE (1994) : un principe simple : vous tirez des bulles de couleur vers le haut de l'écran. Quand trois bulles de la même couleur au moins se touchent, elles explosent. Pour certains, ce jeu deviendra une véritable drogue.

• PUZZLE BOBBLE 2 (1995) : une version améliorée avec des « power bubbles » plus puissantes et différentes fins.

• PUZZLE BOBBLE 2X (1995) : des clins d'œil aux thèmes de Noël et du jour de l'An sont présents dans cette version sortie fin 95.

• PUZZLE BOBBLE 3 (1997) : un mode qui note vos performances, huit personnages et autant de fins différentes, des bulles qui rebondissent partout... voilà ce qu'apporte PB3.

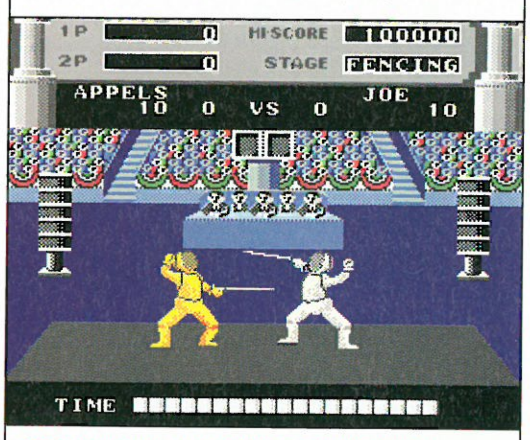
• PUZZLE BOBBLE 4 (1998) : cette version comporte 10 joueurs disponibles et propose 640 niveaux ! Le mode Deux Joueurs atteint ici des sommets.



• SUPER PUZZLE BOBBLE (1999) : un nouveau mode Deux Joueurs permet de jouer sur le même écran. À noter la présence de nouvelles bulles énormes...

## Une entreprise japonaise avant tout

Après avoir connu le succès avec plusieurs titres durant les années 80 (Arkanoïd – 86, The New Zealand Story – 88, Chase H.Q. – 88, Cadash – 89, etc.), Taito commence à s'intéresser à de nouveaux genres. La technologie évoluant, les cartes d'arcade deviennent de plus en plus puissantes (avec notamment la carte F3, pour Taito) et autorisent l'exploitation de nouveaux territoires jusque-là inexplorés. Taito tente le pari de la simulation de vol en salle d'arcade dès 1988 avec Top Landing. Un pari audacieux mais apparemment réussi puisque des jeux du même type verront le jour en 96 (Landing Gear), puis en 99 (Landing High Japan). L'originalité continuera à être exploitée avec des titres comme RC de Go ! (une simulation de voitures radiocommandées – 99), Power Shovel Simulator (une simulation de pelleteuse ! - 99) ou encore, évidemment, la fameuse série des Densha de Go !, qui vous invite à jouer les conducteurs de train et qui a connu un succès ahurissant au Japon. À côté de ces titres décalés, Taito joue la carte de la sécurité avec des remix de titres connus (Space Invaders DX – 94, Elevator Action Returns – 95, Arkanoid Returns – 97...), mais il s'essaie également à un genre assez périlleux : le jeu de combat. Avec Psychic Force – 96 et Fighter's Impact (96 également), Taito présente des produits de qualité qui, s'ils n'arrivent pas à convaincre véritablement ni le grand public, ni les aficionados de jeux de baston, ne sont en tout cas aucunement bâclés et se révèlent intrinsèquement intéressants. Depuis quelques années déjà, Taito diversifie sa production mais se concentre principalement sur le marché japonais, avec des produits destinés au karaoké, des labels de musique particuliers (qui reprennent leurs musiques de jeux, par exemple), des services pour téléphones mobiles ou encore des centres « d'amusement » spéciaux. Le développeur nippon est donc encore diablement actif même si, de notre point de vue éloigné et occidental, nous en entendons assez peu parler...




*Great Swordsman, simulation de combat atypique.*

# A suivre...

# Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

## Le jeu vidéo : un business à part entière

**La force tranquille de Nintendo impressionne. Des annonces explosives, des révélations étonnantes, voire déroutantes, pour les protégés de Miyamoto... Pas de doute, Sony n'est plus seul au monde et Microsoft va bientôt réagir. Tant mieux pour tous les joueurs ! Restait néanmoins à remplir notre escarcelle faite de news qui n'en veulent, garanties 100 % sans redite. Résultat : de l'info fraîche, enrichie en chiffres « businessifiants » et autres actus de derrière les fagots. Ah Business Pad, ton univers impitoyaâââbleuuuh !**

## And the winner is...

Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de septembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *CTW* (Europe) et l'organisme NPD Sales Tracking (États-Unis).

TOP 5 JAPON
1- Devil May Cry (Capcom/PS2)
2- Everybody's Golf 3 (Sony/PS2)
3- Mario Kart Advance (Nintendo/GBA)
4- Golden Sun (Nintendo/GBA)
5- Final Fantasy X (Square/PS2)

TOP 5 EUROPE
1- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
2- Tony Hawk's Pro Skater 2 (Activision/GBA)
3- Pokemon Gold (Nintendo/GBA)
4- Super Mario Advance (Nintendo/GBA)
5- Rayman (Ubi Soft/GBC et PSone)

TOP 5 ÉTATS-UNIS
1- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
2- Pokemon Crystal (Nintendo/GBC)
3- Super Mario Advance (Nintendo/GBA)
4- NBA Street (Electronic Arts/PS2)
5- NCAA Football 2002 (Electronic Arts/PS2)

## C'est pas gagné...

Après les paroles pleines de bon sens (soupir) proférées avec force et conviction par le Prince Charles à l'encontre des jeux vidéo, des chercheurs japonais ont, eux aussi, décidé de s'illustrer. Ainsi, d'après le professeur Ryuta Kawashima, nos chers plaisirs ludiques seraient responsables d'un retard dans la croissance du cerveau chez les jeunes enfants. Oui, oui. Techniquement, les jeux ne solliciteraient que la partie du cerveau responsable de la vision et de la prise en compte des mouvements... et non le lobe frontal en charge de la mémoire, par exemple. Toutefois, une étude menée par un studio français basé à Levallois-Perret aurait d'ailleurs abouti à de semblables conclusions. La preuve, pour le professeur Trazom, égarer ses clés serait même devenu une habitude depuis qu'il s'adonne aux jeux électroniques. Voui, voui. Ah au fait, pour info, sachez juste que l'équipe de Kawashima San avait précédemment « prouvé » que la musique possédait aussi des effets néfastes sur la croissance du cerveau. « Heureux les aveugles et les sourds », qu'il disait...



– PORTRAIT D'UN JOUEUR, PAR LE PROFESSEUR RYUTA KAWASHIMA

### TÉLEX

Malgré une récente baisse de son action (liée au report US de la GameCube), la plupart des analystes se montrent particulièrement **confiants sur l'avenir financier de Nintendo**. La renommée de la marque, sa stabilité, sa structure restreinte et surtout la qualité de ses produits sont les principaux motifs de l'engouement des Jean-Pierre Gaillard-like.

Prévu comme l'une des premières killer-app de la Xbox, **Dead or Alive 3 s'affiche déjà dans un magazine américain**. Une double page de pub toute jolie, toute classique... sauf qu'elle apparaît directement dans l'officiel PlayStation 2 ! Plus de doute possible, la guerre semble déclarée.



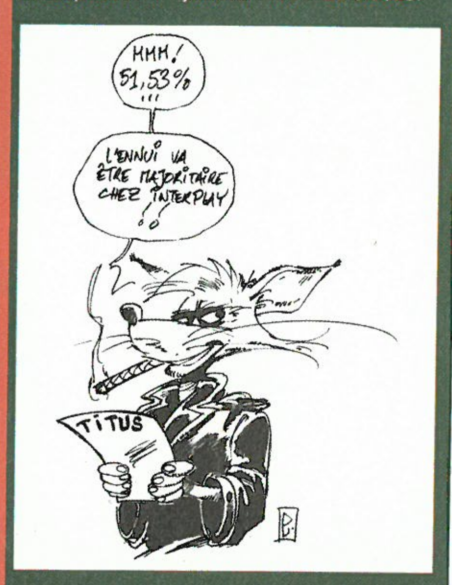

Le très marathonien Bruno Bonnell mise sérieusement sur la Xbox : « **Infogrames sera l'un des plus importants éditeurs tiers accompagnant le lancement de la Xbox**, preuve que nous partageons la vision de Microsoft sur le futur du jeu vidéo. » Cool, surtout lorsque vous apprendrez que dans le lot, le surpuissant Nascar Heat 2002 et l'époustouflant Test Drive Off Road seront de la partie. Voui voui.

D.R.

D'après le *South China Morning Post*, Nintendo devrait dépenser la bagatelle de **55 milliards de yens en promo** (soit environ 3,5 milliards de francs tout de même) au cours de cette année fiscale (s'achevant en mars 2002). Pour info, Microsoft prévoit un budget publicitaire d'environ 3,8 milliards pour accompagner le lancement mondial de la Xbox. La guerre continue, la suite !

TÉLEX

**Titus vient de porter sa participation au sein d'Interplay de 34 % à 51,53 %**, devenant ainsi l'actionnaire majoritaire, histoire de changer quelques têtes au sein du groupe. Bon, d'un autre côté, à la bourse de Paris, Titus a perdu près de 75 % de sa valorisation boursière depuis le 1er janvier 2001. La classe.




Juste parce que vous m'êtes sympathiques et que l'histoire s'écrit d'ores et déjà, maintenant, là, tout de suite, sachez que **l'E3 2002 se déroulera du mercredi 22 mai au vendredi 24 mai 2002**. C'est ça la prévoyance.

Alors que **Nintendo a reporté de deux semaines la sortie américaine de la GameCube** (désormais prévue pour le 18 novembre), le journal *Los Angeles Times* annonce un mouvement similaire pour Microsoft. En effet, la Xbox sortira finalement le 22 février 2002... au Japon. Chacun son territoire de prédilection.

En Angleterre, c'est la dèche mec ! D'après le raport Plimsoll, sur 83 compagnies anglaises liées au jeu vidéo, **33 admettent être en récession** (avec des ventes baissant de 72,1 % en moyenne). Légère précision : 67 % de ces sociétés risquent de mettre la clé sous la porte. Hum...




# Devil May Cry... de plaisir ?

Capcom a décidément tout compris à l'art délicat du marketing. Principe de base : ne jamais parler du produit que l'on tente de vendre. Principe subsidiaire : appâter le mâle grâce aux charmes évidents d'une demoiselle bien désirable. Voici donc les ingrédients de la promotion de Devil May Cry. Ingrédients des plus agréables il est vrai, tant la délicieuse Otoha (une idole nippone en vogue) ne se fait pas prier pour minauder. Il n'y a pas de doute, au Japon, la publicité vaut vraiment le coup d'œil. La photo parle d'elle-même.


D.R.

# Final Fantasy, un DVD plein à craquer

Alors que le film s'est tristement vautré telle une otarie manchote au box-office américain (31 pauvres millions de dollars !), Square Pictures compte rattraper le coup en sortant rapidement le DVD zone 1 version milliards de bonus ! Prévu pour le 23 octobre aux États-Unis, ce double DVD comprendra, entre autres, plusieurs commentaires audio, un making of, des séquences alternatives (donc inédites !), un studio de montage virtuel où vous pourrez refaire une séquence du film (lumière, angle, textures, etc.), sans parler d'une partie normalement dédiée à la PlayStation 2. Cerise sur la gâteau, le DVD contient une piste audio en Dolby Surround 2.0, ainsi que des sous-titres, tous deux en français ! La grande classe, tout simplement.


D.R.

# Nintendo sur tous les fronts

Détenue à 38 % par Squaresoft, la société de distribution Digicube (une des chaînes de « convenience stores » parmi les plus répandues au Japon) vient de faire un pas significatif en direction de Nintendo. En effet, depuis 1996, la société avait toujours refusé de commercialiser les produits Nintendo, en réaction au conflit ouvert opposant sa maison mère, Square, et le constructeur. Désormais, à partir du mois d'octobre, les petits nippons pourront trouver des Game Boy Color et Advance... et ce n'est qu'un début. D'après certaines rumeurs, il s'agirait d'une première tentative de réconciliation entre les deux géants. Qui a dit que Square ne développerait plus jamais pour une console Nintendo ?

# IBM se pomponne pour la GameCube

Histoire de toujours mieux ancrer leur marque dans la tête de leurs « très adorés » portefeuilles ambul... euh clients, certaines sociétés se payent parfois le luxe de re-designer leur logo. Pour se la jouer jeun's, dans le moove, tout ça. Cette pratique, souvent utilisée en période houleuse, concerne aujourd'hui IBM, l'un des principaux partenaires de Nintendo. Pour la petite histoire, il faut savoir que les boîtes GameCube seront les premières à accueillir ce nouvel emblème, qu'il nous tarde déjà de découvrir dans la plus extatique des attentes. Quoi qu'il en soit, Genyo Takeda, manager général de la division R&D de Nintendo, semble ravi : « En arborant ce logo, le public pourra aisément voir que nous intégrons les plus récentes technologies IBM afin d'améliorer l'expérience ludique. » C'est beau, un homme heureux.






PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

## Dreamcast

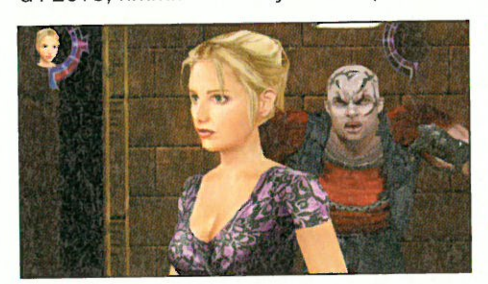
Ouais, super, une news Dreamcast ! Déjà sorti aux États-Unis, **Floigan Bros : Episode 1** de Visual Concept va finalement arriver en Europe. On ne sait pas quand exactement, mais cela dit, ce petit jeu aux graphismes raffinés et enfantins, dignes d'un dessin animé, vous entraînera à travers 13 niveaux loufoques, correspondant chacun à un mini-jeu. Du bon biscuit à se mettre sous la dent !



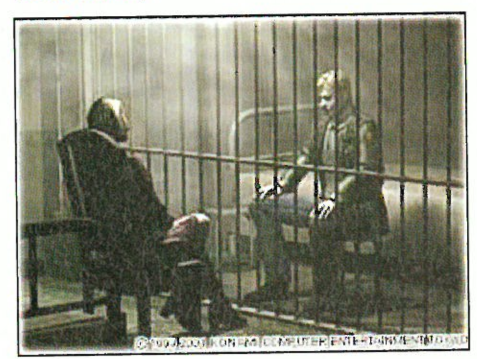

La Dreamcast n'a jamais brillé par ses jeux de football. Sega insiste et lance un nouveau titre, **90 minutes**. Prévu pour le 26 octobre, le jeu dispose de trois modes de jeu (Exhibition, World Championship et Domestic League) et 32 équipes seront disponibles, ce qui ne fait pas beaucoup face aux 300 du Monde des Bleus et autres FIFA. Certains de chez nous ont pu y jouer à l'ECTS, et franchement, ce n'est pas terrible du tout...

## Xbox

Bizarrement, Sarah Michelle Gellar n'a pas accepté de prêter sa voix pour l'adaptation dont elle est l'héroïne, **Buffy The Vampire Slayer**. En tout cas, avec ce qu'on en a vu à l'ECTS, hmmm... enfin j'me comprends...



Voici un screenshot de la **version Xbox de Silent Hill 2 : Poetry of Deaths**. Le grand Mister Brown me souffle que c'est exactement la même chose que sur PS2. Le moins grand Greg passe derrière moi, me dit que ce n'est pas étonnant puisque c'est un simple portage et qu'il va aux gogues. Enfin, Kendy essaye de faire de l'humour, en vain bien sûr puisqu'il n'est pas drôle. (Voir aussi News Japon)



**Kengo sur Xbox** est à présent une réalité avec **Kabuki Warriors/Kengo : Legacy of the Blade**. Une fois de plus, il ne suffira pas de battre son adversaire, mais aussi de faire plaisir aux spectateurs. En effet, une sorte d'applaudimètre, dont la jauge augmente en effectuant des attaques spéciales, est au programme. La cote de popularité fait ainsi son apparition dans le jeu vidéo.



## GameCube

On vous avait dit que **le design du pad GameCube** n'était pas totalement terminé. À présent, il l'est (oui, à moins d'un mois de la sortie, il était temps) ! Effectivement, on note quelques modifications de dernière minute. Pour commencer, les boutons A et B ne sont plus analogiques mais digitaux, ce qui n'est pas trop grave quand on voit l'utilité de ceux de la PS2. Ensuite, le stick jaune est devenu plus large afin d'améliorer la prise en main. Enfin, la matière utilisée sera la même que celle du Dual Shock 2 de Sony, qui permet de le tenir fermement sans glisser.




Les **adaptateurs réseau pour GameCube** sont désormais prévus pour le début de l'année prochaine. Le premier sera un bête modem 56K qui permettra d'avoir accès à Internet à travers les lignes téléphoniques. Ensuite, l'adaptateur broadband sera destiné à brancher la console à des réseaux haut débit tels que l'ADSL ou le Câble. Le premier jeu online distribué sera Phantasy Star Online Ver.2 de Sega, vers le mois de mars.

Hop, **deux nouvelles couleurs de GameCube**, noir et orange. Dispos en novembre au Japon et dès la sortie de la console aux États-Unis. Il m'en faut absolument une noire !



Matsushita a présenté au Nintendo Spaceworld la version finale de leur **lecteur de DVD compatible GameCube**, le GameCube SL-GC10. À part le design et la possibilité de lire des DVD vidéo, CD vidéo et CD audio, les capacités sont exactement les mêmes.

Hop, deux petites tofs de **Bomberman Generation** tout en 3D sur GameCube. Effectivement, on risque un conflit de générations parce que pour moi, Bomberman en 3D, c'est une hérésie. Ouaip, je suis un vieux réactionnaire !





Voici **le planning actuel des sorties** GameCube au Japon. Comme vous devez vous en douter, il est aussi malléable que le cerveau de Kendy ; il faut donc s'attendre à ce qu'il change pas mal.

| | |
|---|---|
| **14 septembre** | Luigi's Mansion (Nintendo)<br>Wave Race Blue Storm (Nintendo)<br>Super Monkey Ball (Sega) |
| **26 octobre** | Pikmin (Nintendo) |
| **21 novembre** | Super Smash Bros. DX (Nintendo) |
| **14 décembre** | Animal Forest + (Nintendo) |
| **Décembre** | Eternal Darkness (Nintendo)<br>Universal Studio Japan (Kemco) |
| **Automne** | FIFA 2002 Road to World Cup (EA Square)<br>SSX Tricky (EA Square) |
| **Hiver** | Star Wars Rogue Leader : Rogue Squadron II (EA Square)<br>Rune (From Software)<br>Sonic Adventure 2 (Sega) |
| **Février 2002** | Star Fox Adventures : Dinosaur Planet (Nintendo) |
| **Mars 2002** | Animal Leader (Nintendo)<br>Batman : Dark Tomorrow (Kemco) |
| **Printemps 2002** | Virtua Striker 3 Ver. 2002 (Sega) |
| **Mai 2002** | Koro Koro Kirby 2 (Nintendo) |
| **Été 2002** | Mario Sunshine (Nintendo) |
| **Fin 2002** | Legend of Zelda (Nintendo) |
| **À déterminer** | Metroid Prime (Nintendo)<br>1080° Degree Snowboarding 2 (Nintendo)<br>Donkey Kong Racing (Nintendo)<br>New Doshin de Giant One (Nintendo)<br>Phantasy Star Online (Sega)<br>Bomberman Generation (Hudson)<br>Soul Calibur 2 (Namco) |

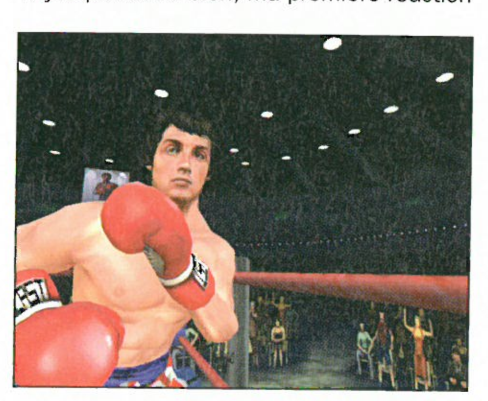
Tous ceux qui attendaient une **version GC de Metal Gear** vont être déçus. Voici ce qu'a déclaré **Kojima dans une interview** : « La raison pour laquelle MGS2 est développé sur PS2 est très simple : MGS1 tournait sur PSone et a eu beaucoup de succès. Les fans de Metal Gear et de PlayStation vont très bien ensemble. Ce n'est pas parce que nous pensons que la PS2 est une meilleure machine. Quand je choisis le hardware pour faire un jeu, je ne porte pas vraiment d'intérêt à cet aspect, je regarde plutôt le public que la machine possède. Sortir un Metal Gear sur une console Nintendo serait ridicule ; je ne sais pas pour la GameCube, mais leurs machines (N64, GBC et GBA) visent un public jeune. Je ne m'intéresse pas à la puissance du système en lui-même parce qu'actuellement, toutes les consoles sont à peu près au même niveau. » Au sujet de la GameCube : « Je ne suis pas trop impressionné par Smash Bros 2 ou Wave Race, cela reste des jeux N64 dans le gameplay. Mais Pikmin a l'air différent, plutôt unique. J'aimerais bien l'essayer prochainement. » Bon, je ne veux pas balancer, mais quand il dit qu'un MG sur Nintendo serait ridicule, je pense qu'il a oublié celui sorti sur Game Boy Color l'année dernière. Humm, boulette !

Après la date de sortie, **les figurines de Metal Gear Solid 2** viennent d'être présentées. La photo se passe de commentaires.

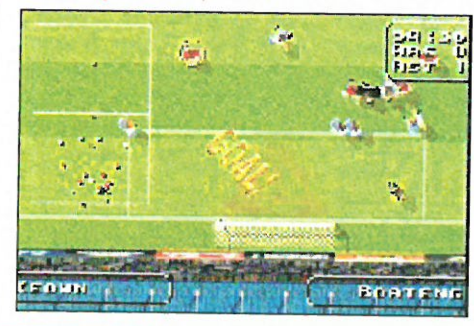


## Arcade, portables, divers

Arf, arf. Les premières photos de **Rocky** viennent de tomber. L'adaptation de cette magnifique saga humaniste au contenu hautement philosophique est prévue pour 2002 sur plein de consoles différentes. Remarquez que si le jeu peut être bien, ma première réaction en voyant les photos a été de rigoler. Il faut dire que le film fait un peu ringard. D'ailleurs, pour info, j'ai lu quelque part qu'un ***Rocky 6*** était en préparation dans le cervelet de Sylvester Stallone, ainsi qu'une adaptation théâtrale du premier épisode. C'est Willow qui va être heureux ! Quand il était tout jeune, son pote du moment et lui étaient tellement en admiration devant Stallone après avoir maté le film, qu'ils ont décidé de se mettre à l'effort afin d'égaler leur idole. D'ailleurs, après avoir gobé des œufs crus en guise de p'tit déj, son pote a tout vomi sur sa voisine en plein cours d'allemand, arf, arf). Voilà les origines du Willow ! Sauf qu'entre-temps, il a changé de discipline pour se mettre à l'aérobic et au body-combat (ce qui ne l'aide pas quand il se fait braquer !), des sports à haute teneur virile ! Bravo Willow, tu es la fierté de la Corse !



À part se faire mettre dans le vent par Ivan Zamorano pendant son match contre le Chili, **Marcel Desailly** a signé un accord avec Ubi Soft pour prêter son nom dans un jeu. Pour l'instant, seul Marcel Desailly Football Advance, sur GBA donc, a été annoncé pour fin 2001. Un super jeu en perspective, enfin... j'me comprends !



SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

# Iron Storm

**Éditeur :** Wanadoo
**Genre :** First Person Shooter
**Machines :** PlayStation 2, Xbox
**Date de sortie :** Printemps 2002

Allemagne de l'Est, mars 1964. Défiant tout livre d'histoire, la Seconde Guerre mondiale n'a pas encore connu d'épilogue. C'est dans cet univers à mi-chemin entre reconstitution historique et liberté ludique qu'Iron Storm a vu le jour. Première qualité de ce First Person Shooter : sa réalisation graphique assez bluffante. Certes, à l'heure actuelle, nous n'avons pu apercevoir qu'une ébauche tournant sur un PC bien mastoc, mais les développeurs nous l'assurent : « Le portage sur console devrait s'effectuer sans souci. » À quelques nuances de textures PS2 près... Quoi qu'il en soit, le gameplay général, oscillant entre séquences de shoot féroce et passages d'infiltration bien furtive, semble d'ores et déjà bien réglé. L'immersion se fait en souplesse grâce, entre autres, à une bande-son particulièrement travaillée et le réalisme des situations apporte beaucoup à l'implication du joueur. Reste à savoir si, au-delà d'une esthétique irréprochable, Iron Storm pourra rivaliser en termes d'intensité avec le prochain Medal of Honor d'Electronic Arts. Le match est lancé...





**Effets de particules, gestion dynamique des éclairages, sons surpuissants... Immersion, quand tu nous tiens.**

# Casper

**Éditeur :** Microids
**Genre :** Aventure
**Machine :** Game Boy Advance
**Date de sortie :** Novembre 2001



Bien que loin d'être fini, Casper sur GBA avait de quoi largement nous mettre l'eau à la bouche. Ce jeu d'aventure sur la petite portable de Nintendo possède des graphismes enchanteurs et profite largement de beaux effets de transparence très réussis, pour nous plonger dans une atmosphère fantomatique. Enfin, j'me comprends.

# Diddy Kong Pilot

**Éditeur :** Nintendo
**Genre :** Mario Kart-like
**Machine :** Game Boy Advance
**Date de sortie :** N.C.



Diddy Kong Pilot n'est autre qu'un Mario Kart-like... mais avec des ch'tits navions tout mignons. L'originalité surpuissante du titre réside dans la très précieuse utilisation du « Tilt Motion Sensor Control ». Mé kes ké cé ? Eh bien tout simplement un système diablement perfectionné permettant, en inclinant sa console, de diriger son véhicule. Un coup à droite, hop Diddy virevolte à droite. Magie, plus besoin de croix directionnelle ! Question contenu proprement dit, vous retrouverez 5 modes de jeu (Story, Battle, Dogfight, Time Trial, Tournoi), 24 courses et 36 niveaux dédiés aux dogfights. Notez au passage que Diddy Kong Pilot devrait être compatible avec la GameCube. En théorie, quatre consoles portables pourront ainsi être reliées à la GameCube, histoire de profiter d'un mode Quatre Joueurs sur un grand écran splitté de bourgeois... Et pourquoi ne pas envisager une compatibilité annexe avec le Diddy Kong Racing de la NGC. Oui pourquoi, j'vous le demande ?

# Gumball 3000

**Éditeur :** SCI/Codemasters
**Genre :** Course
**Machine :** PlayStation 2
**Date de sortie :** Fin 2001

Au départ, nous croyions tous joyeusement que ce jeu tournait sur une PSone. Eh bien non, perdu ! On s'était planté comme des grosses buses ! Tout ça pour dire que c'est vraiment pas très beau. Cela dit, ça tournait pas mal, et ce jeu, basé semble-t-il sur le film de Burt Reynolds *Canonball Run*, semble fournir pas mal de fun, de gamelles et de courses à contresens. Enfin, on verra bien...



# Soldier of Fortune

**Éditeur :** EON/Codemasters
**Genre :** Massacre d'innocents
**Machine :** PlayStation 2
**Date de sortie :** Fin 2001



Dans une pièce du gigantesque hôtel où nous nous trouvions comme par hasard, Codemasters, qui distribue les produits SCI et EON en Europe, nous présentait une version jouable de l'un des jeux les plus controversés de l'univers. Soldier of Fortune, dont Willow vous parle en long, en large et en travers dans le test Dreamcast de ce mois-ci, était en effet jouable sur PlayStation 2. A priori, la version semble identique à la mouture DC, bien que le mode solo soit plus clean. Enfin, je crois. En revanche, on peut y jouer jusqu'à 4 en même temps sur le même écran, mais ça n'a convaincu personne pour l'instant, pas même le concierge de l'hôtel. En tout cas, on attend de voir si ce First Person Shooter ultra-violent et gore à la fois, réussira le tour de force de rallier des adeptes en masse. Ou la masse des adeptes. Enfin, j'me comprends...

# Phalanx

**Éditeur :** Kemco
**Genre :** Shoot them up
**Machine :** Game Boy Advance
**Date de sortie :** Novembre 2001




Décidément, la Game Boy Advance joue à fond la carte des « oldies but goodies ». Parmi ceux-ci, Phalanx opère un intéressant come-back. Il s'agira ici d'une réédition quelque peu améliorée de la version Super Nintendo parue... hum, eh bien il y a près de 9 ans, en l'an de grâce 1992. Au programme, 8 niveaux bien riches et speedés, 5 types de power-up, ainsi que quelques bonus inédits. La classe pour les fans de shoot them up.

des magasins

**PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

**PARIS/JUSSIEU**
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
1 43 29 59 59 ou 01 46 33 68 68

**PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

**PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

**ARIS/VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

**CHELLES (77)**
entre Commercial Chelles 2
tionale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

**ORGEVAL (78)**
Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

**VERSAILLES (78)**
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

**VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

**CORBEIL (91)**
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

**ANTONY(92)**
av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

**BOULOGNE (92)**
v. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

**LA DEFENSE (92)**
Ccial Les Quatres Temps
e des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

**AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

**PANTIN (93)**
avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 441 321

**ST DENIS(93)**
Ccial St Denis Basilique
passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

**DRANCY (93)**
Ccial DRANCY AVENIR
rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

**CHENNEVIERES (94)**
Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

**CRETEIL (94)**
rue du Général Leclerc
94000 Créteil
e rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

**REMLIN BICETRE (94)**
s av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

**ITENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

**ERGY PONTOISE (95)**
Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

**SANNOIS (95)**
C. Ccial Carrefour
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

**MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

**OUVILLE ST CLAIR (14)**
C. Ccial St-Clair
200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

**TOULOUSE (31)**
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

**RENNES (35)**
20, rue du Marechal Joffre
35000 Rennes
Tél : 02 99 78 25 25

**REIMS (51)**
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

**LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

**FLERS (59)**
Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

**COMPIEGNE (60)**
7, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

**LYON (69)**
5, rue Victor Hugo
69002 LYON
Tél : 04 72 409 405

**LE MANS (72)**
8 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

**ALBERTVILLE (73)**
Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

**AMIENS console (80)**
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

**AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

**POITIERS (86)**
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

Ouvert le Dimanche

# SCOREGAMES MULTIMEDIA

**NOUS RACHETONS CASH* TOUS VOS JEUX VIDEO**

*Voir modalités en magasin

## Playstation 2

- Red Faction — Réf : 31309
- Le Monde des Bleus 2 — Réf : 30667
- MX 2002 — Réf : 31311
- GTA 3 — Réf : 31405
- Soul Reaver 2 — Réf : 29075
- Project Eden — Réf : 29082

## PS One

- Une Faim de Loup — Réf : 29142
- Tintin Objectif Aventure — Réf : 30614
- Spiderman 2 — Réf : 30798
- X-Men Mutant Academy 2 — Réf : 30796

## Game Boy Advance

- Mariokart — Réf : 31086
- X-Men Apocalypse — Réf : 30834
- EarthWorm Jim — Réf : 31351
- Pitfall — Réf : 31358

**Exclusif !** Achetez votre GAME BOY ADVANCE **299F*** ~~799F~~

Au prix d'un Jeu GameBoy Advance

*Nous reprenons votre PS One 500F à déduire de la GBA, voir détail en magasin - Offre valable du 20/09 au 30/10

Participez au Concours*

LE MONDE DES BLEUS 2002

À LA CONQUÊTE D'UNE 2ème COUPE DU MONDE

**SCEE vous Offre**

- 1er Prix: Un Rétroprojecteur 16/9ème
- 2ème au 10ème Prix: Un abonnement dans le club de Foot de votre choix
- 11ème au 100ème Prix: Un T-Shirt

PlayStation 2

## OKAZ

| Dreamcast | | | Playstation 2 | | | PS One | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 29648 | 18 WHEELERS | 244F | 28818 | ARMORED CORE 2 | 274F | 29368 | C-12 | 249F |
| 25880 | CRAZY TAXI | 149F | 29681 | CRAZY TAXI | 299F | 27085 | CHASE THE EXPRESS | 169F |
| 29654 | CRAZY TAXI 2 | 244F | 28401 | ESPN X GAMES | 244F | 24343 | DRIVER | 79F |
| 26567 | DEAD OR ALIVE 2 | 199F | 30977 | EXTEMINATION | 299F | 28066 | DRIVER 2 | 249F |
| 26122 | ECCO THE DOLPHIN | 124F | 28357 | ONI | 249F | 28318 | ISS 2000 | 189F |
| 27418 | FERRARI 355 | 79F | 29298 | ZOE | 274F | 29553 | TIME CRISIS PROJET TITAN | 249F |

GARANTIE 1 AN

Les prix affichés sont valables exclusivement en Vente Par Correspondance et peuvent varier sensiblement en magasin.

**POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 400F (HORS CONSOLE/LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS***

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

**VOUS POUVEZ COMMANDER**

PAR TÉLÉPHONE : 01 46 735 720

PAR FAX : 01 46 735 721

PAR MINITEL : 36-15 SCOREGAMES

PAR INTERNET : SCOREGAMES.COM

SCOREGAMES *2.21F/Mn

Partenaire SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

## VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : .................... Prénom : ....................

Adresse : ....................

Ville : ....................

Code Postal : .................... Téléphone : ....................

Code Client : .................... E-Mail : ....................

@

Dans le cadre de l'achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

| Articles | Références | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock | | |
| | | |
| Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F | | |
| Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F | | |
| Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F | | |
| Total à payer | | |

• Score-Games V
6- 12, rue Ava
92245 MALAKOFF ce

Mode de Règlement

- ❏ Je règle par chèque
- ❏ Je règle par mandat
- ❏ Je règle par Carte Bancaire n°

Expire le ................/.........

Signature :

# Midway



Lorsque l'on évoque Midway, on entendrait presque ces casseroles que l'on accroche sur le pare-chocs d'une voiture s'entrechoquer sur le bitume. Il faut avouer que le développeur américain traîne derrière lui pas mal de boulets ; il suffit de citer la série des Mortal Kombat pour se faire une idée du catalogue proposé jusqu'ici. Le genre de réputation qui fait hérisser le poil du joueur HxC. Midway a pourtant acquis un certain savoir-faire dans les salles d'arcade, grâce à des titres comme NBA Jam ou Spy Hunter, et ce au plus fort de ces années qui ont porté la mode du fluorescent à son apogée : les années 80. Et c'est maintenant à l'univers des consoles nouvelle génération que le développeur « mal aimé » va s'attaquer, sous l'aile protectrice d'Ubi Soft France, en mettant en application la citation préférée de mon prof de physique de 4e 2 : « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. » En effet, lors de la présentation du futur catalogue Midway, à San Diego, on a pu dénombrer pas moins de 5 titres déjà existants sur les 16 présentés.

**Ubi Soft France a décidé de distribuer les jeux Midway sur le territoire français. Un pari risqué quand on songe à la production en demi-teinte proposée par le développeur américain jusque-là. Une nouvelle ère en perspective ?**

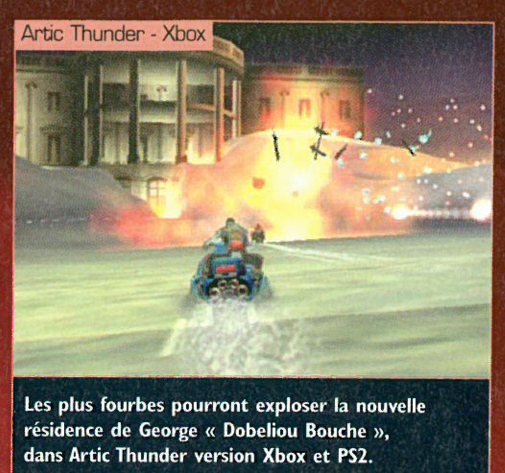
# Collection automne-hiver 2001/2002




RedCard Soccer met en scène pas moins de 32 équipes internationales et promet des tacles spectaculaires.

## Sous le soleil

Quoi qu'on en dise, les voyages de presse ne sont pas toujours une partie de plaisir. Parce que supporter un chérubin de 3 ans en plein remake de *L'Exorciste* sur un vol Paris-Houston, c'est pas humain. Tout ça parce que la maman avait eu la bonne idée de ne pas accompagner sa progéniture dans l'avion. Bref, c'est avec 13 heures de vol dans les pattes que j'atterris à San Diego pour une soirée cocktail avant la présentation prévue le lendemain matin, avec un retour sur Paris le surlendemain. C'est dans un pur style américain que s'est déroulé le programme : spectacle son et lumière digne d'un 14 juillet national, avec, pour l'occasion, défilé de développeurs sur la grande scène pour nous expliquer leurs produits en détail, avant de nous les offrir en pâture dans une salle de test adjacente. La cérémonie débute




Les plus fourbes pourront exploser la nouvelle résidence de George « Dobeliou Bouche », dans Artic Thunder version Xbox et PS2.




Les décors éclectiques parviendront-ils à faire de ce jeu un titre intéressant ?

Les combats de boxe peuvent se dérouler à tout moment, vous pouvez aussi balancer votre adversaire à travers les vitres.

Legion vous plonge au cœur du royaume de Camelot pour suivre l'épopée du roi Arthur et de ses blaireaux de chevaliers.

avec les produits qui seront commercialisés dans un premier temps au pays de l'Oncle Sam, dont certains ne seront sans doute pas distribués chez nous. Nous n'étions d'ailleurs que 3 pèlerins pour représenter la presse européenne dans une salle contenant une quarantaine de personnes. Les festivités débutent par 5 titres PS2 aux sorties imminentes sur le territoire US, avant la présentation en fanfare de titres inédits.

## C'est dans les vieux pots...

**SpyHunter** ouvre le bal des rééditions et ravira sans doute les nostalgiques des bornes d'arcade. Les p'tits gars de Paradigm Entertainment, qui ont collaboré à l'affaire, nous ont affirmé qu'il ne s'agissait pas d'un simple portage sur PS2 mais d'une refonte du jeu en arcade, dans laquelle vous pilotez l'Intercepteur G-6155 (à la base une voiture, qui se transforme en bateau, jet-ski ou moto suivant la surface sur laquelle elle se trouve). On pourrait la comparer au 007 Racing sorti sur PSone, puisque les 14 missions sont à effectuer à bord d'un bolide, pour déjouer les plans terroristes de l'organisation NOSTRA à Venice Beach, Panama, Key West, en Allemagne et en France. Les actions sont sommaires : il suffit par exemple d'attraper une bombe pour la désamorcer. La voiture se déplace rapidement, possède de nombreuses armes et il est heureusement possible de faire demi-tour si vous manquez un objectif. On nous présente ensuite **Artic Thunder** comme le « seul jeu sur console mettant en scène des motoneiges équipées d'armes et de 10 power-up ». L'affrontement entre les 19 personnages sera sans pitié, sur 12 niveaux et à travers 6 modes de jeu : Race, Points, Battle Arena, Upgrade Shop, Training et Arcade. On peut jouer seul ou à 2 et l'intérêt principal reste de remporter la course. Le déroulement du jeu est apparu légèrement saccadé, avec un écran envahi d'inscriptions, notamment un affichage constant des points obtenus. Le jeu sortira dans un premier temps sur PS2 puis sur Xbox. Tout comme **NFL Blitz 2002**, que l'on retrouvera également sur GBA et GameCube, et qui en est à sa 4e déclinaison. On nous promet cependant des nouveautés dans cette simulation de football américain, discipline où les innovations sont plutôt rares. **Ready 2 Rumble Boxing : Round 2** sur GBA vient clore cette liste de titres déjà existants. On pourra retrouver, sur les 11 personnages disponibles, Afro Thunder ou Michael Jackson, sur 4 modes de jeu : Entraînement, Arcade, Championnat et Survival.




Johnny Bravo ne se contente pas d'affronter ses adversaires, son aventure lui laisse aussi une grande part d'exploration.

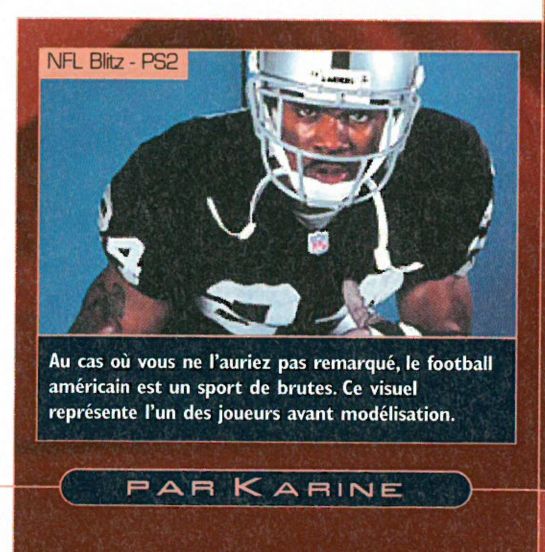
Freaky Flyers emprunte aux simulations de karting le côté fun pour le porter dans les airs.

## Un programme chargé

Au rayon nouveautés, **Legion**, **The Legend of Excalibur**, dont on vous a parlé le mois dernier, vous entraîne sur les pas du roi Arthur alors qu'il doit défendre son royaume contre les envahisseurs grâce à une stratégie en temps réel et des combats inspirés des RPG. Trois acolytes viendront se joindre au roi Arthur pour l'aider à surmonter pas moins de 14 missions. L'un des titres les plus intéressants s'avère être une pseudo-simulation très fun de hockey sur glace dénommée **NHL Hitz 2002**. On passera rapidement sur les modes classiques pour foncer sur la customisation de l'équipe, car les développeurs ont avant tout cherché à étendre les à-côtés du jeu. Les joueurs se jettent les uns sur les autres et se balancent allégrement à travers la tronche les vitres qui entourent la piste, avant de s'affronter pour un combat de boxe qu'il vous faudra gérer. On vous apprendra préalablement comment frapper vos adversaires. Le côté dérisoire est poussé à l'extrême puisqu'il sera possible de transformer le terrain en piste de cirque, discothèque ou encore en environnement aquatique infesté de requins. Les hockeyeurs pourront troquer leur visage contre une tête de souris, de clown, d'alien, et vous aurez la possibilité d'augmenter leurs lèvres, leur front, etc. Les spectateurs sont également très détaillés et il leur arrivera de brandir un panneau avec des codes bien utiles. Les animations sont fluides et on nous a annoncé que les gardiens n'étaient pas là pour faire de la figuration. Un titre qui s'inscrit dans l'esprit de NBA Hoopz.

## Les produits 2002 en préparation

Ces titres nous ont été présentés sur grand écran, et certains nous ont laissé une très bonne impression. Malheureusement, nous n'avons pas pu obtenir de visuels




Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, le football américain est un sport de brutes. Ce visuel représente l'un des joueurs avant modélisation.

PAR KARINE

# Midway met en application l'adage « Rien ne se perd, rien ne se crée, tout se transforme. »

pour ces jeux. **Freaky Flyers** met en scène Johnny Turbine (Johnny Bravo, en français), ce personnage de dessin animé avec une coupe à la Elvis, à bord d'un petit avion pour un jeu à la Mario Kart. L'immensité des environnements nous a bluffés pour un titre PS2. On a pu apercevoir Johnny virevolter entre des buildings avant de plonger jusqu'au sol. Il ne devrait pas s'agir que d'une simple course ; des batailles aériennes ont été intégrées pour corser l'aventure. Nous avons vu un passage où le pilote se faisait attaquer par des dizaines de pygmées plus vrais que nature. Sa sortie est annoncée pour octobre 2002. Les jeux suivants n'ont eu droit qu'à une vidéo, parmi lesquels un titre né dans les salles d'arcade, **Defender**. L'action se déroule sur la planète Mars, où votre mission sera de défendre les humains contre une invasion d'aliens. L'essentiel de votre tâche sera de transporter des humanoïdes et du matériel. **Area 51** nous apprend que la vérité est là-bas, dans le Nevada, et c'est à peu près tout ce que l'on a pu saisir de ce trailer. **Fireblade** vous plongera au cœur de combats aériens à bord d'hélicoptères, avec une profusion d'explosions et un scénario recherché. Et le foot dans tout ça ? **RedCard Soccer** vous proposera de choisir parmi 32 équipes internationales aux animations impressionnantes. Enfin, c'est ce que la démo nous a laissé entrevoir. **Dr Muto** met en scène un scientifique fou qui détruit accidentellement sa planète et qui se trouve dans l'obligation de piller les ressources vitales de ses voisins. L'environnement se veut très cartoon et l'aventure apparaît peu orthodoxe. En directe concurrence avec les X-Games, **Gravity Games Bike : Street. Vert. Dirt.** nous promet d'effectuer pas moins de 1 400 tricks en BMX. Les riders participeront à une dizaine de courses tout en récoltant un maximum de points, avant d'enchaîner leurs figures. Les amateurs de base-ball ne sont pas oubliés avec **MLB Slugfest 2003**, qui possède la licence officielle de la Major League Baseball. Sans oublier un jeu de basket-ball au nom très moyen, **NBA Baller**, dont on a juste admiré la modélisation correcte des joueurs. Et enfin, le bien nommé **Mortal Kombat**, joyau des joyaux que l'on ne présente plus. Midway se lance dans un pari audacieux, celui de convaincre avec une liste de produits variés où le meilleur côtoie le moins bon. Détails dans les prochains mois, voire années !

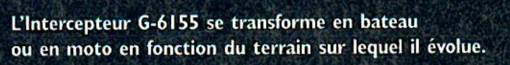
NHL Hitz - PS2

NHL Hitz 20-02 s'oriente directement du côté du 2e degré ; les joueurs peuvent se transformer en clown ou en souris.

## Les sous-traitants

Midway est récemment passé sous le contrôle (en distribution, s'entend) du grand manitou Ubi Soft France. Le développeur américain cache pourtant plusieurs studios sous son aile dont Paradigm Entertainment et 7Studios. Ces derniers ont déserté Westwood Studios, à l'origine de la série des Command and Conquer, pour monter leur propre structure. Tout ce petit monde s'est fixé un objectif : réactualiser les « vieux » titres issus de l'arcade tout en créant des jeux entièrement nouveaux. Paradigm Entertainment s'est, quant à lui, beaucoup illustré sur N64, et notamment avec l'excellent F1 World Grand Prix.

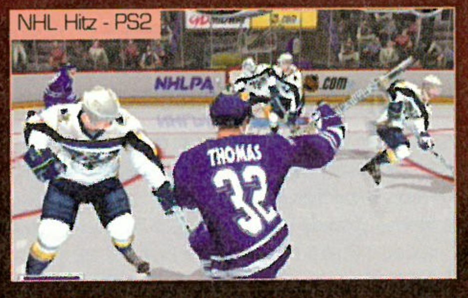


L'Intercepteur G-6155 se transforme en bateau ou en moto en fonction du terrain sur lequel il évolue.




SpyHunter est un classique des jeux en arcade du début des années 80, dont le gameplay s'apparente à 007 Racing.





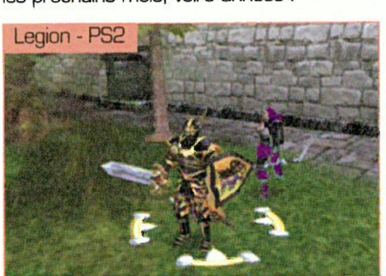








Reprenant la recette de Sled Storm, Artic Thunder l'agrémente d'une notion de bourrinage fort ricaine.












# Hostile Territory

**Sorti au lancement de la PlayStation 2, Smuggler's Run vivra très bientôt son come-back. Pour l'occasion, votre serviteur est allé à la rencontre de la sympathique équipe d'Angel Studios, basée à San Diego aux États super Unis.**



## Le run du smuggler

Un trip à San Diego, ça fait rêver hein ? Mouais... Sauf que là, c'était plus un aller-retour express qu'une véritable partie de plaisir ! La poisse, c'est un concept que je connais bien, surtout quand il s'agit de reportages. Si je pars en press tour à la montagne pendant les sports d'hiver par exemple, bah la réservation du super palace foire complètement et je me retrouve dans un hôtel miteux au plus profond de la vallée. Évidemment, y a pas assez de neige pour profiter de la situation, alors je me retrouve bloqué sur la plus grande piste de la station, toute terreuse, à descendre la pente avec mon snowboard à la main comme un galérien... J'ai aussi eu droit à des trucs bien lourds du genre panne d'électricité dans l'aéroport pour le retour à Paris. Ça me connaît bien ce genre de plan, voyez-vous... Contrairement à mes chers collègues qui tombent toujours sur des voyages trop géniaux à base de jet-ski sur le lac Avazu, de tours de piste en Viper avec un pilote pressé, de visite des studios Universal en VIP à griller les queues comme des rois... Bref, cette fois-ci, j'ai fait un voyage de presque 15 heures, mais alors absolument seul, sans autre journaliste et sans même un(e) attaché(e) de presse ! D'ailleurs, je tiens à remercier ma Game Boy Advance, que j'aime très fort. Bref, en arrivant à l'hôtel, la réceptionniste me file un message de mon seul contact, qui m'annonce ne m'avoir même pas attendu pour aller dîner ! Super ! Heureusement, le lendemain j'ai vu Smuggler's Run 2... Ça m'a rempli de joie et ça a bouleversé ma vie.

### Je plaisante, détendez-vous

Bon, tout ça pour dire que j'ai pu voir et même essayer une version quasiment finalisée du jeu, en petit comité avec quelques autres journalistes européens... En m'éclipsant rapidement aux toilettes pendant la présentation (c'est tout moi ça, j'oublie toujours de prendre mes précautions), je me suis retrouvé avec deux d'entre eux et nous étions déjà à ce stade d'accord sur un point : Smuggler's Run 2 est fichtrement similaire au premier épisode ! En fait, le jeu ayant connu un assez vif succès l'année






# Smuggler's Run 2

**Éditeur : Take Two**
**Machine : PlayStation 2**
**Sortie prévue : Novembre 2001**



Les conditions météo pourront changer d'une mission à l'autre, tout comme la luminosité selon le moment de la journée.





Selon votre chargement, votre véhicule pourra être ralenti. La fragilité de ce dernier (explosifs) pourra aussi compter.

dernière et les développeurs étant tous certains de la qualité intrinsèque de la formule, ils ont rapidement pris la décision, durant les phases préliminaires du développement, de ne quasiment rien changer… tout en améliorant, bien évidemment, chaque aspect du jeu. C'est ainsi que, par exemple, le moteur 3D est ici une version optimisée de celui du premier opus. La distance d'affichage et la taille des 3 maps proposées (Afghanistan, Viêt-nam et Afghanistan Winter) sont toujours aussi impressionnantes, mais les graphismes sont quand même bien plus détaillés qu'avant. Durant la présentation, les développeurs nous ont également avoué avoir pas mal manqué de temps dans l'élaboration du premier Smuggler's Run. Ici, le planning a été moins speed et plus confortable, c'est ainsi qu'ils ont pu soigner le détail dans le design de ces maps… À l'époque, elles étaient tout aussi vastes, mais quand même bien répétitives et vides. Avec Smuggler's Run 2, on remarque rapidement une nouvelle variété, avec des bosquets par-ci par-là, des ponts, de petits villages et autres broutilles qui forcent un peu plus l'immersion.

## Monsieur Plus

Au chapitre des améliorations encore (il n'est question que de ça finalement, dans ce nouvel épisode), l'Intelligence Artificielle a également été retravaillée. Les adversaires sont plus nombreux et aussi plus coriaces, ils s'organisent entre eux pour vous stopper plus efficacement. Chacun des 8 types de véhicules a sa propre façon de faire, aussi bien lorsqu'il s'agit d'adversaires que de véhicules de soutien… Ce qui nous amène à l'amélioration des modèles physiques d'ailleurs. Ces derniers ont été (un peu) retravaillés et sont désormais très différents d'un type de véhicule à l'autre. En revanche, ils ne sont toujours pas très réalistes (les caisses sont notamment trop légères) ni très intéressants. Les conditions météo peuvent désormais changer d'une mission à l'autre, avec des niveaux sous la pluie ou le soleil, de jour ou de nuit (au passage, une vision de nuit toute verte a été implémentée). Le rétroviseur a aussi fait son apparition, histoire de rendre les courses poursuites plus « techniques ». Bref, pas la peine de passer des heures à lister toutes les améliorations présentes dans cette suite ; disons simplement que chaque point technique touchant à la réalisation, d'une manière générale, aura été poussé un peu plus loin…

Nouveauté de ce deuxième épisode : il est possible d'utiliser des armes pour se débarrasser des adversaires trop collants comme celui-ci. Mines, fumée, huile représentent certaines des possibilités liées à un type de véhicule précis.



## Idem, pareil, bis, etc.

Question gameplay maintenant, le constat est simplement le même… Le principe du jeu n'a quasiment pas changé. En gros, dans la majorité des missions (une cinquantaine au total), vous devrez toujours déplacer votre véhicule d'un point de fumée verte à un autre de fumée rouge… Une fois, deux fois ou plus, selon la difficulté de la mission. Il y a toujours des courses de checkpoints, ainsi que quelques nouveautés plus ou moins intéressantes comme la destruction d'un véhicule ennemi (il faut le poursuivre et lui rentrer dedans sans arrêt) ou encore l'espionnage d'un véhicule ennemi (il faut le suivre et ne pas le perdre de vue)… Rien de transcendant, même si des petits détails comme des explosions tentent de briser la monotonie en rendant les missions plus surprenantes. Dans ce même souci d'immersion, les développeurs ont également implémenté des cut-scenes pour expliquer le scénario et impliquer un peu plus le joueur dans l'évolution de cette histoire de contrebande. Du côté des modes multijoueurs (le point le plus intéressant du premier opus), on retrouve exactement la même chose avec quelques nouveautés, comme le Bomb Tag ou même la possibilité de participer à deux à de vraies missions.
Voilà, vous savez tout ! On attendra le test du mois prochain pour se faire une idée plus précise de tout ça, mais d'ici-là, vous savez maintenant à peu près à quoi vous attendre.

PAR JULO

# ABONNEZ-VOUS

## et recevez cette superbe montre GT3




etrouvez le meilleur
u jeu vidéo sur consoles
ous les mois

an (11 n^os^) = 385 F(1) (58,69 €)
+ la montre GT3 149 F(2) (22,71 €)

# Pour vous 329 F(3) (50,16 €)

au lieu de ~~534~~ F (81,41 €) soit + de 200 F d'économie

Répondez vite : offre valable dans la limite des stocks disponibles, après... il sera trop tard

---

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPJ12

☐ **Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 n^os^) et recevrai en plus la montre GT3 pour 329 F(3) (50,16 €) seulement au lieu de ~~534~~ F (81,41 €), soit + de 200 F d'économie**

NOM ______________________

PRÉNOM ______________________

ADRESSE ______________________

CODE POSTAL ⎿⏌⎿⏌⎿⏌ VILLE ______________________

e-mail : ______________________

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettr

☐ Carte bancaire n° ______________________

Expire le ____ ____

Date et signature obligatoires :

*(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. (3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os^ de Joypad au prix unitaire de 35 F et la montre GT3 au prix unitaire de 149 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 31 décembre 2001, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐*

# Toutes **les** sorties japonaises **et** **américaines**

Julo qui teste « Shenmou 2 », y a pas à dire, c'est un véritable spectacle. Il a un casque vissé sur les oreilles et il n'arrête pas de s'extasier et de hurler (le son du casque doit être au maximum) que c'est le meilleur jeu de l'univers. Du coup, Angel et Willow se retournent et tout ce qu'on voit, c'est un Japonais moyen, habillé chez le Tati local, qui soulève des caisses, qui marche en équilibre sur une planche pourrie, qui fait des bras de fer et qui court dans la forêt après une petite fille en slalomant entre les rochers et les branches d'arbres. Tiens, j'vais imiter un bruit : tututu-tu-tut. C'est quoi, hein, c'est quoi ? Le bruit des Quick-Time Event ! Arf ! Arf ! Tututu-tu-tut. Trop puissant ce jeu ! Vive l'interactivité ! Sinon, l'autre gros événement ludique de ce mois d'octobre, c'est bien sûr Devil May Cry qui, comme prévu, déchire tout et prouve par la même occasion à ceux qui en doutent encore, qu'avec un minimum de savoir-faire, il est possible de donner naissance à des jeux visuellement magnifiques sur PlayStation 2. Enfin, j'me comprends.

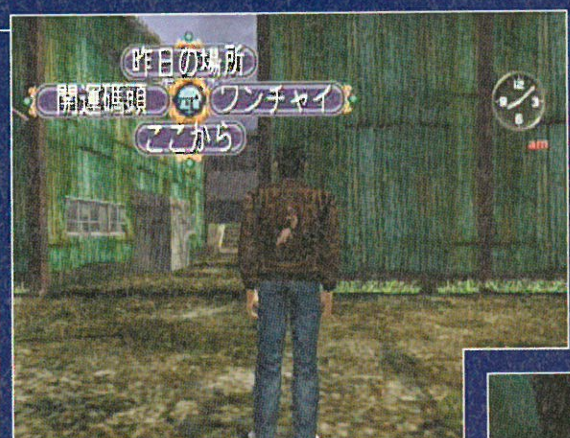



Devil May Cry (PlayStation 2) p.120
Parappa The Rapper 2 (PlayStation 2) p.123
Zappings p.124
Shenmue 2 (Dreamcast) p.112
Zappings p.124

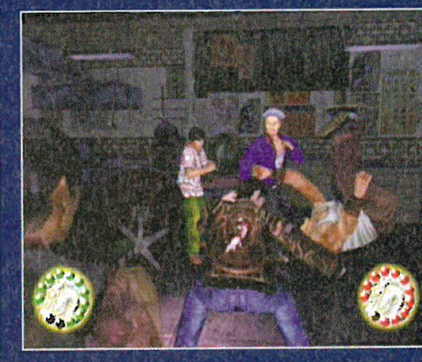
# Shenmue II

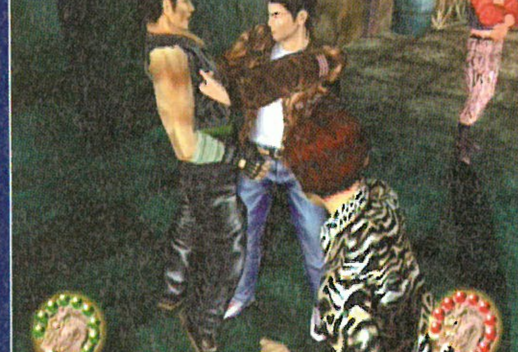


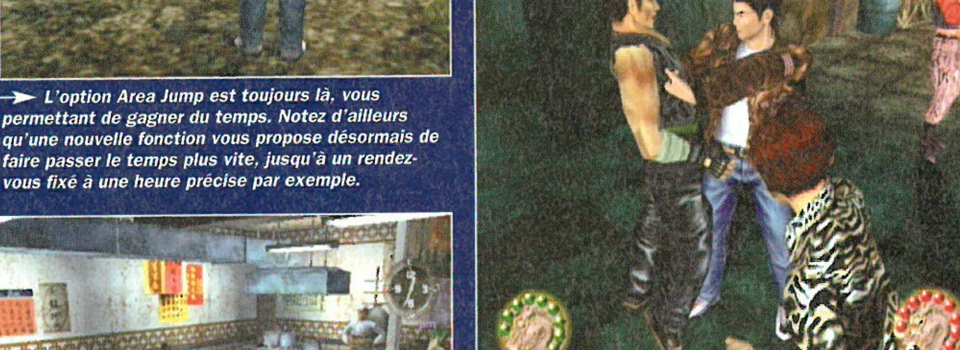
**Digne successeur de son aîné, Shenmue II m'a conquis. Cette jolie boîte et ses 4 GD-Rom de pur bonheur, je les attendais depuis si longtemps !!! Allez, sans plus attendre, voici le tour de tout ce qu'il fait bon de savoir sur cette suite transcendante...**




*L'option Area Jump est toujours là, vous permettant de gagner du temps. Notez d'ailleurs qu'une nouvelle fonction vous propose désormais de faire passer le temps plus vite, jusqu'à un rendez-vous fixé à une heure précise par exemple.*



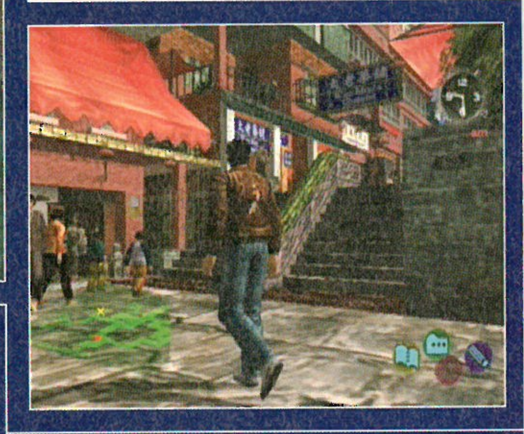




## Shenmue II

| | |
|---|---|
| **Éditeur** | Sega-AM2 |
| **Dispo. Europe** | Début 2002 |
| **Genre** | FREE (aventure) |
| **Nbre de joueurs** | 1 |
| **Sauvegardes** | Oui (22 blocs) |
| **Niveaux de difficulté** | Aucun |
| **Difficulté** | Facile |
| **Continues** | Sauvegardes |
| **Spécial** | Prend en compte les sauvegardes du 1 |
| **Existe sur** | Rien d'autre |
| **Compréhension de la langue** | Indispensable |

Je ne sais pas trop par où commencer... Je suis tout émoustillé... Je viens de passer 4 jours intenses devant ma Dreamcast, dans laquelle sont passés, tour à tour, les 4 disques de ce qui représente désormais le meilleur jeu d'aventure auquel j'ai jamais joué ! Là, vous vous dites que j'abuse à mort, ou tout du moins que je n'ai pas joué à beaucoup de jeux d'aventure dans ma vie pour dire un truc pareil. Mais ce n'est pas le cas et c'est mon Zoom après tout, j'y écris ce que je veux ! Je viens tout juste de finir le deuxième opus de cette magnifique saga (qui aura encore au moins une suite, je peux désormais le confirmer formellement), et j'ai encore quelques frissons dans le dos en repensant à tout ce que j'ai vu avant que le générique de fin ne défile. D'ailleurs, au passage, sachez que ce dernier est tout aussi cruel que celui du premier



Shenmue... La fin du jeu (ne vous en faites pas, je n'en dirai pas trop) laisse une fois de plus le goût amer d'une certaine frustration. Quand on sent ce dur moment de conclusion qui arrive, on se dit « non, c'est pas possible, ils ne vont pas arrêter là, non, pas là ! », et pouf, générique. Tout de suite après, on ne sait pas trop quoi penser : « Fallait bien que ça s'arrête à un moment ou à un autre, et tant qu'à faire, autant donner envie au joueur de connaître la suite de l'histoire » ou alors « Yu Suzuki est vraiment un sadique, je ne joue pas à son jeu, c'est son jeu qui joue avec moi ! »... Bref, en tout cas, ce sacré Yu raconte super bien les histoires, et sa dernière pro-

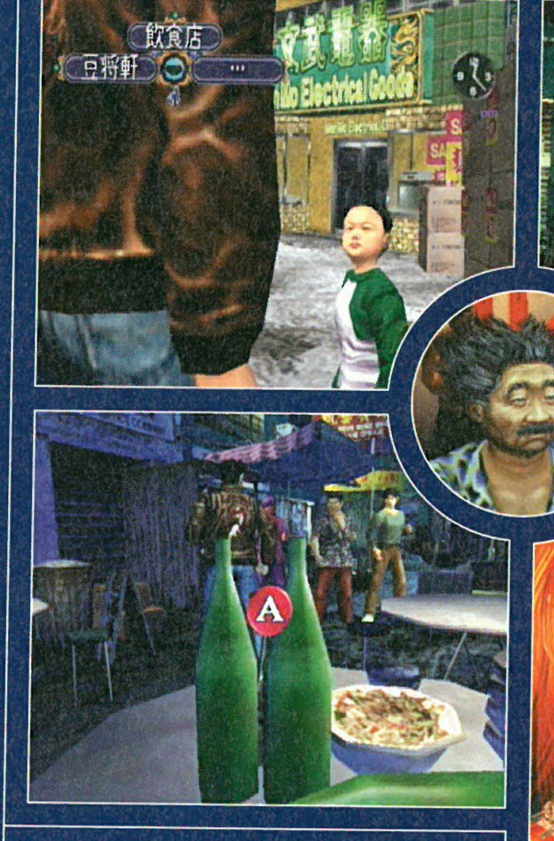
duction est un pur chef-d'œuvre, qui aura une fois de plus réussi à me toucher en plein cœur... Bon, à ce stade de la lecture, Angel, Kendy et Willow (NDTraz : moi aussi, t'en fais pas !) sont déjà morts de rire, mais laissez ces bourrins de côté, vous autres qui avez joué et apprécié le premier épisode : vous, vous savez au moins de quoi je parle !

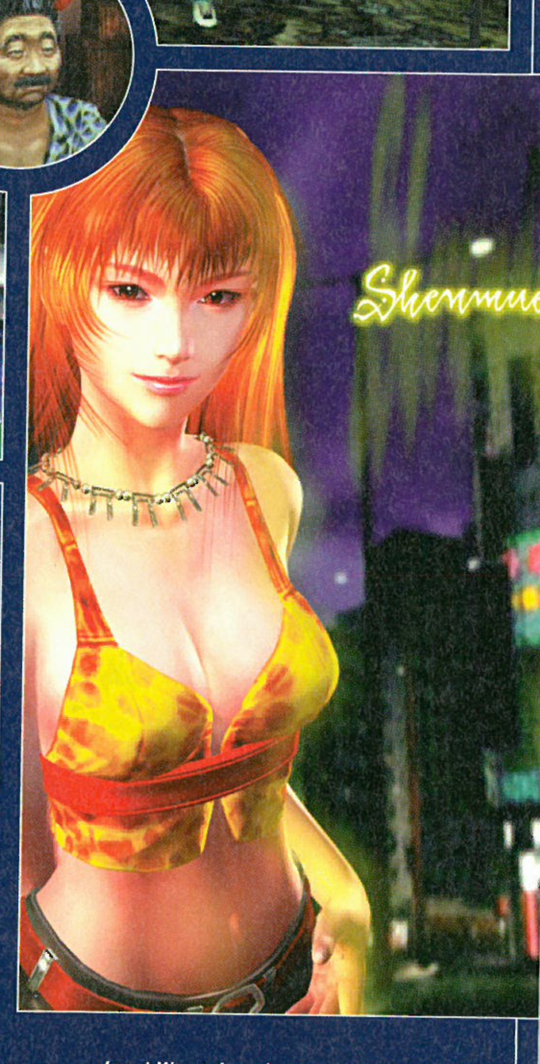
## LE VOILÀ ENFIN !

La vache, deux ans. Voilà déjà deux ans (ou presque, on va pas chipoter pour trois mois quand même) que Shenmue premier du nom est sorti au Japon. Un laps de temps vraiment très long, vraiment trop long pour les centaines de milliers de joueurs qui ont suivi avec attention le début de cette longue saga (et j'en fais bien évidemment partie, au cas où vous seriez long à la comprenette)... Cette satanée sauvegarde de 80 blocs, moi aussi je l'ai gardée précieusement, comme un trésor, pendant tout ce temps ! Car oui, comme prévu, vous pourrez ici, à condition que votre sauvegarde vienne de la version japonaise, reprendre toutes les données de votre inventaire (figurines Gachagacha, photos et autres objets trouvés à droite et à gauche), ainsi que celles de votre parchemin de coups spéciaux ! Selon votre progression dans le premier opus, vous pourrez également entamer cette suite à différentes dates. Pour ceux qui auraient perdu leur sauvegarde, rien de grave, puisque vous débuterez simplement le 23 février 1987 à 12h30, avec en revanche les coups de base uniquement et un inventaire pas vraiment énorme (cela dit, niveau figurines Gachagacha, vous aurez tout de même toute la collection Virtua Fighter, plus celle de Hang On et celle des dés colorés)... Bon, mais avant de rentrer dans ce genre de petits détails, commençons par le commencement...

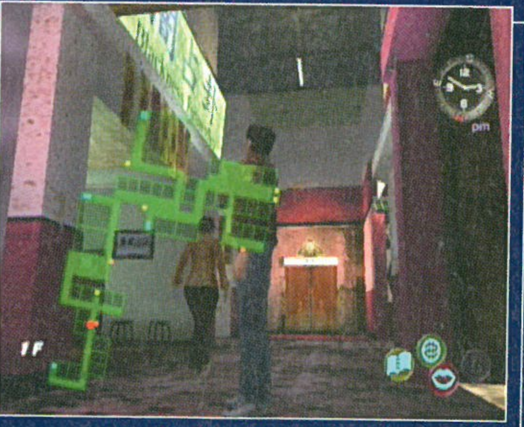
## THE STORY GOES ON...

Shenmue II est la suite directe de Shenmue, comprenez par là que l'histoire reprend vraiment pile-poil au moment où elle s'était arrêtée à la fin du premier chapitre. Comme prévu d'ailleurs, pour ceux qui voudraient prendre le train en marche et monter directement dans le wagon Shenmue II, il est toujours possible de se mater un petit « Digest Movie » d'une quinzaine de minutes environ, histoire de se mettre dans le bain. En faisant ça, vous louperez des tas de choses, mais bon, je ne peux pas non plus vous obliger à jouer au premier chapitre... Quoique... Bref, durant la courte scène d'introduction du jeu, Ryô arrive tout juste à Hong-Kong, à bord du bateau qu'il avait pris à Yokosuka. Il débarque rapidement sur les quais d'Aberdeen, un quartier sympatoche où il fera déjà la rencontre de quelques nouveaux amis et bien sûr de quelques nouveaux ennemis. Muni de la lettre de présentation que vous avait filé Chin Tai Jin (Master Chen dans la version PAL) à la fin de Shenmue 1, vous commencerez directement vos investigations en cherchant

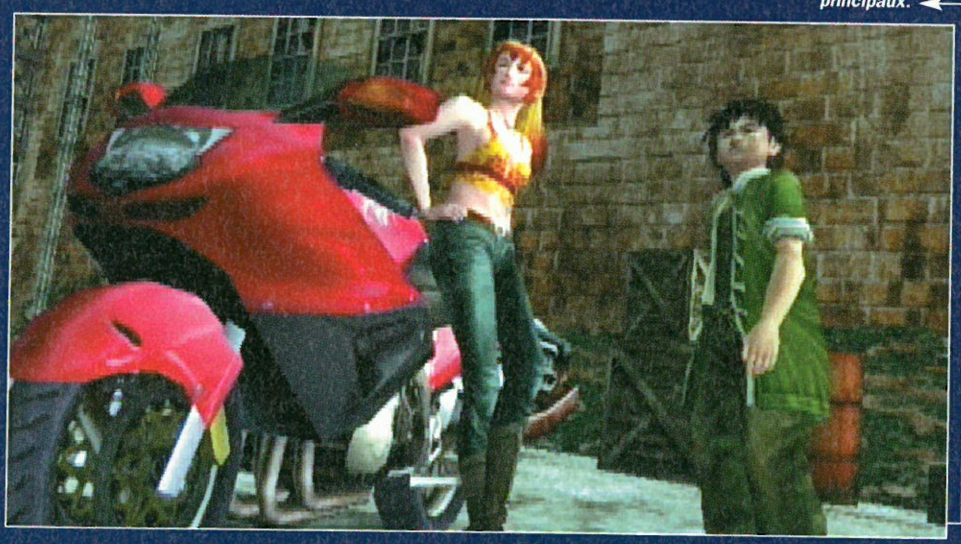


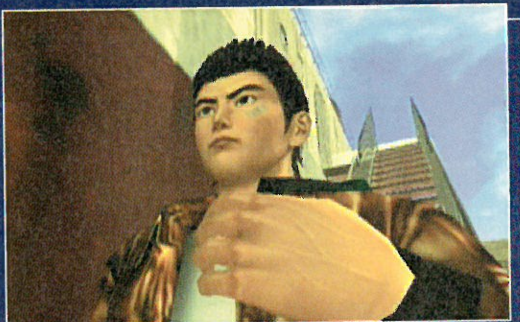

Joy et Wong, deux des nouveaux personnages principaux.



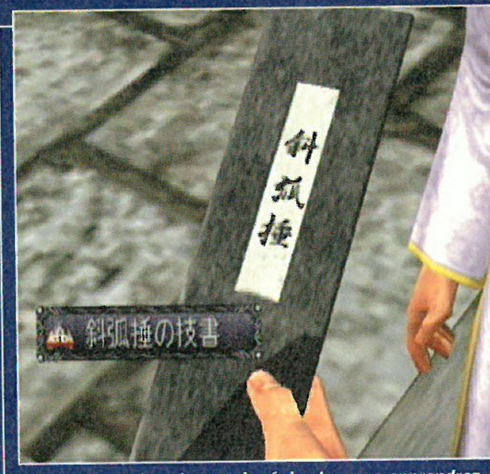
*Les villes sont déjà énormes, mais en plus, vous pourrez entrer dans de gigantesques buildings de 40 étages. La vastitude des environnements est vraiment impressionnante !*







Ryô débarque à Aberdeen... Bien décidé à mettre la main sur Lan Di et à connaître le fin mot de cette histoire de miroirs...

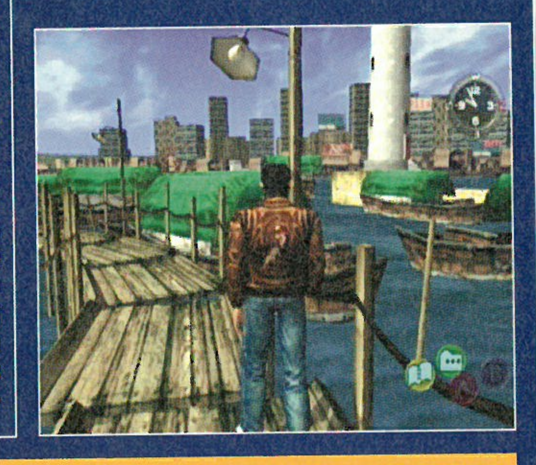



Comme dans le premier épisode, vous apprendrez des tas de nouveaux coups spéciaux par le biais de parchemins ou de certains maîtres en arts martiaux, comme Jean-Claude V. par exemple...

votre premier contact à Hong-Kong : Tao Li Shao. Le premier disque commence ainsi d'une manière assez classique, en interrogeant les passants et autres commerçants. Cependant, le début de l'enquête est beaucoup moins répétitif et lassant qu'avant... En fait, les suites de pistes ne traînent plus en longueur, tout s'enchaîne sans détours superflus. Bon, c'est quand même sur la longueur que l'on s'en aperçoit, puisque le début du premier disque est sûrement le moins passionnant... Mais rien que la découverte des nouveaux lieux et du nouveau moteur suffit à elle seule à bluffer le joueur pendant un bon bout de temps !

## BEAU À EN BOUFFER LE PADDLE !

C'est vrai que ce qui frappe vraiment, tout de suite après avoir enfourné le premier GD-Rom dans la console, reste la beauté et la vastitude de tous ces nouveaux environnements chinois. On sent bien que l'équipe de Suzuki (ils sont d'ailleurs très nombreux, vous verriez la longueur des crédits de fin, c'est de la folie !) a retravaillé le moteur 3D, qui était déjà très performant à l'époque, ainsi que tous les aspects techniques du jeu. On commence avec la modélisation des visages et toutes les expressions faciales qui s'y affichent, tout simplement aussi réussies que sur les démos techniques présentées dans le Shenmue Passport du premier épisode ! On s'habitue rapidement à ce progrès, mais à y regarder de près, c'est vraiment impressionnant. À ce niveau, même FFX ne fait pas mieux, avec ses persos parkinsoniens ! Arf ! Évidemment, ce détail ne concerne que les personnages principaux, les passants n'ayant pas beaucoup changé, quoique beaucoup plus nombreux. On compte en effet plus de 1 000 « figurants » différents dans le jeu, qui peuvent être à chaque fois 60 à évoluer en même temps dans une même portion de quartier ! Mais le progrès le plus net tient tout de même, je le répète, dans les environnements. Que ce soit Aberdeen et Wan Chai (disques 1 et 2), Kowloon (disque 3) ou Keirin (disque 4), les différents lieux dans lesquels vous évoluerez sont non seulement confon-





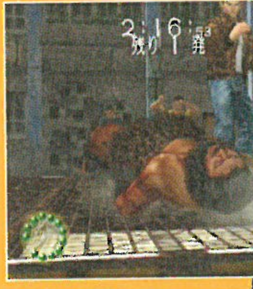

Les QTE font désormais leur incursion en plein dans les Free Battles ! Ça donne énormément de pêche aux combats et met vos réflexes à dure épreuve de temps en temps.

### Argent trop cher

Ce nouvel épisode est quand même basé à mort sur l'argent... Ine San n'est plus là pour vous filer une enveloppe chaque jour, alors il va falloir vous débrouiller tout seul ! L'aventure commence dur en plus : on vous pique tout votre fric dès le début du jeu ! Bon, évidemment, le gars de l'hôtel commence vite à vous prendre la tête et c'est à partir de ce moment que vous découvrirez l'icone « Money Conversation » (décrit dans l'encart suivant)... Petit truc sympa concernant les jobs possibles : vous pourrez aussi bien bosser sur le port à déplacer des caisses, mais aussi tenir un stand de jeu d'argent ! Dans ce cas, le proprio vous file son porte-monnaie, le jeu passe en vue subjective et vous devrez alpaguer les passants pour qu'ils viennent jouer chez vous ! À la fin, le proprio vous filera une partie des bénéfices en guise de salaire ! Le plus souvent, vous préférerez tout de même le rôle du joueur, qui permet souvent de gagner beaucoup plus. Les jeux d'argent sont en plus hyper nombreux et variés : on compte les jeux de hasard (dés, paris, etc.), les combats clandestins (à partir du deuxième disque seulement), l'espèce de pachinko japonais et même des concours de bras de fer ! Dernier détail, concernant les Pawn Shops (boutiques de collectionneurs d'objets) : vous pourrez y revendre vos figurines Gachagacha à l'unité ou par sets thématiques complet, ce qui rapporte bien plus gros.

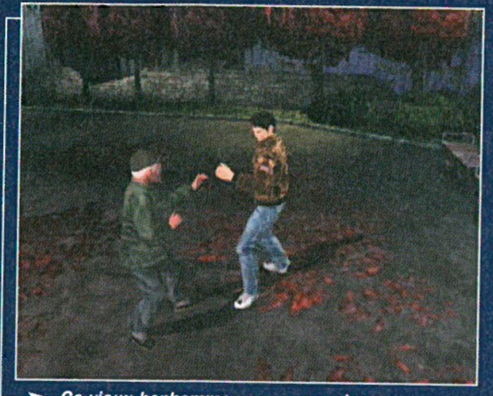




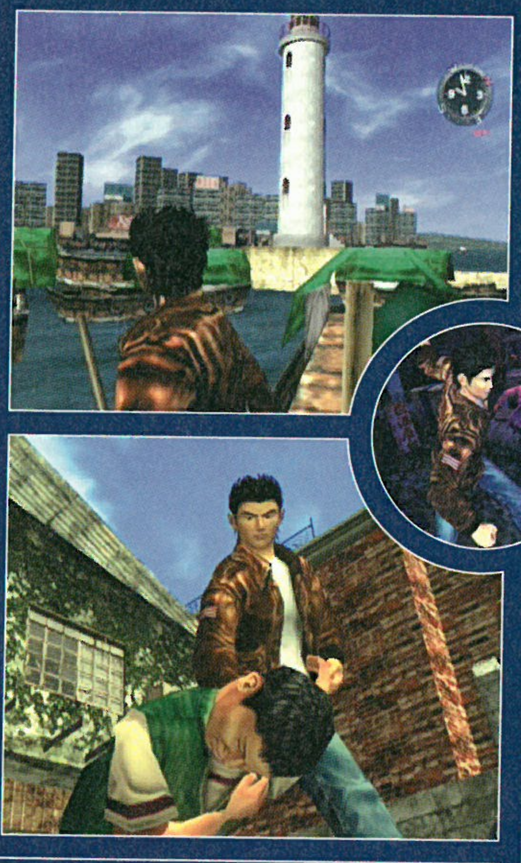




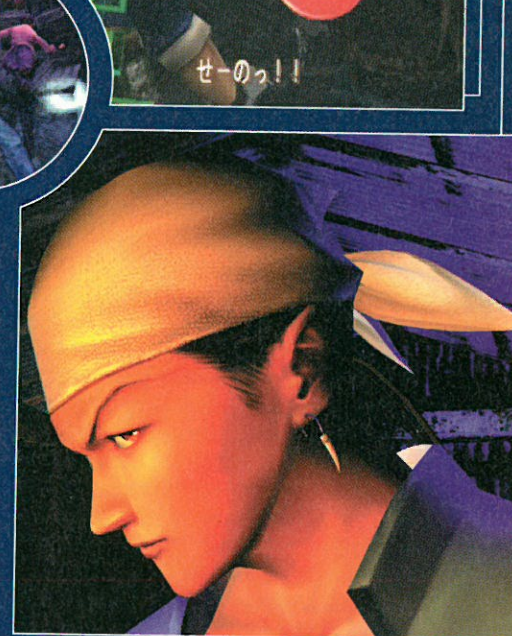


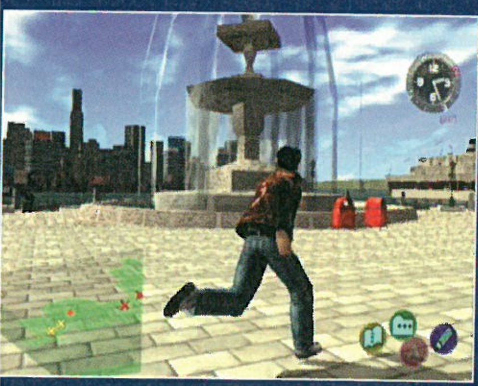
*Ce vieux bonhomme vous apprendra une technique super utile…*

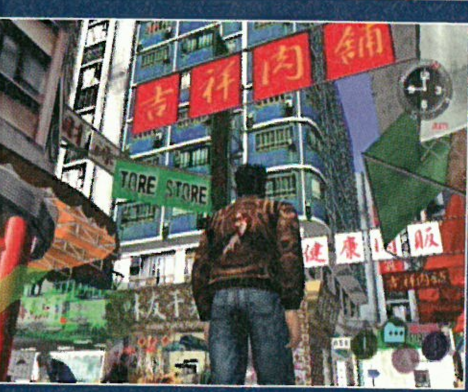


*Voici à quoi ressemblent les nouveaux QTE, qui peuvent désormais combiner plusieurs touches à la suite.*



dants de beauté (oui, confondants !), mais surtout 10 fois plus grands, plus complexes et plus détaillés qu'avant ! Pour vous donner une idée approximative, la totalité de Dobuita (Shenmue 1) doit être à peine aussi grande qu'une seule des zones de Wan Chai ! En plus, on se sent vraiment dans une ville, il n'y a plus un seul axe principal duquel découlent quelques impasses, mais des tonnes de croisements, d'architectures différentes, etc. Les textures sont magnifiques, colorées, variées. On se perd dans toutes ces rues avec grand plaisir, en marchant et en regardant partout. Cette esthétique incroyable, couplée à l'excellente ambiance sonore, à la diversité des quartiers et au nombre de gens présents dans les rues, donne au jeu une véritable puissance immersive… On est dedans et on ne veut pas en sortir, bien plus encore que dans le premier Shenmue ! Malheureusement, revers de la médaille, le moteur souffre pas mal de gros ralentissements dans certaines zones (notamment la toute première, ce qui fait très peur au début), ainsi que du même problème qu'avant (en plus prononcé) sur les passants, apparaissant et disparaissant comme des fantômes… On oublie quand même tout cela progressivement et naturellement, au fil de l'aventure… Le reste vous immerge et vous met tellement sur le cul ! Ah, notre bonne vieille Dreamcast qu'on aime tant, elle bosse dur avec Shenmue II ! Cette fois, elle n'ira pas plus loin : elle a été poussée jusque dans ses derniers retranchements… Cette expression toute faite prend vraiment tout son sens ici, avec le dernier (très) grand titre de la console de Sega… Décidément, j'encaisse pas cette défaite, moi ! Je vous parie que le jeu cartonnera grave s'il sort un jour sur PS2 ! Comme un certain Code : Veronica, par exemple… Bon, mais là, je m'évade dans de grands sujets, comme dirait notre ami Jean-








Après avoir choisi l'option « Money Conversation », vous aurez à opter entre « travailler » (à droite), « jouer de l'argent » (en haut) et « Pawn Shop » (à gauche). Selon les endroits et les gens, on vous donnera des réponses différentes.

## Icon Selector

Hop, voici le détail des fonctions proposées par la nouvelle interface « Icon Selector », optimisée pour faciliter et rendre plus pratique votre progression dans le jeu…



**Action** : Pour actionner un mécanisme, prendre un objet dans ses mains ou toute action classique.



**Cancel** : Pour annuler une conversation, un zoom, une phase de Chase Mode, etc.



**Conversation** : Pour engager un dialogue classique avec les différents personnages du jeu, à propos de votre quête principale.



**Door** : Pour frapper et ouvrir une porte.



**Note Book** : Pour ouvrir votre calepin. Cet icone scintille lorsque Ryô prend note de quelque chose.



**System Menu** : Pour accéder au menu des options, à l'inventaire, au parchemin de coups spéciaux, etc.



**Money Conversation** : Pour engager une discussion à propos de l'argent. Il est ensuite possible de choisir plusieurs orientations dans la conversation.



**Navigation Mark** : Permet de placer une croix colorée sur la carte en guise de repère. Trois couleurs différentes proposées, pour vous organiser comme vous voulez.

Claude, alors revenons à nos très enthousiastes moutons qui, comme toutes les « species » du monde entier, sont « aware »…

## DES NOUVEAUTÉS DANS LE GAMEPLAY

Passé l'émerveillement sur les décors de ces vastes quartiers, il est temps de s'attarder sur le gameplay. Dans les grandes lignes, rien n'a vraiment changé. Le jeu est toujours divisé en « Free Quest » (exploration, dialogues, etc.), « Free Battle » (les combats), « QTE » (qu'on ne présente plus et qui font bien rigoler Angel et Kendy) et « Mini-Games ». La jouabilité reste la même, sauf qu'on vous propose le choix de diriger Ryô au stick analogique. On remarque également qu'il arrête de courir en s'approchant des murs et que, dans les intérieurs trop étroits, appuyer sur le bouton de course vous permet de le déplacer en vue subjective. Des petits détails qui améliorent la jouabilité, en fait. En dehors de ça, quelques vraies nouveautés approfondissent l'expérience. En Free Quest par exemple, une nouvelle option dite « Chase Mode » vous permet de locker un personnage pour le suivre en vue subjective. Ainsi, lorsque vous cherchez un endroit en particulier et demandez votre chemin à un passant, ce dernier pourra vous dire : « Je passe devant, on peut y aller ensemble si vous voulez ? » Sympa, surtout pour les non-japonisants ! Autre nouveauté : des cartes de quartier vous permettront de mieux vous repérer dans ces énormes environnements, moyennant 10$. Une fois achetées, elles restent affichées en bas à gauche de l'écran et peuvent être agrandies à souhait. Des maps plus précises (avec le nom des magasins, etc.) sont tout de même toujours affichées dans la rue. Pour rendre les discussions moins répétitives et plus interactives, une option vous permet aussi de choisir les sujets que vous voulez aborder. Cela permet d'aller directement au fait, d'approfondir un point en particulier et d'orienter vos investigations comme vous l'entendez. Mais l'innovation la plus intéressante reste le système « Icon Selector », qui donne visuellement une utilité à chaque touche de la manette, un peu comme dans les Zelda sur N64. Selon les situations, chaque bouton aura donc une fonction différente symbolisée par




*Cette fois, les Gachagacha vous serviront vraiment à quelque chose puisque vous pourrez les vendre dans les Pawn Shops.*

### Mini-Games

Cette fois, toutes les bornes d'arcade ne sont pas réunies dans une seule et même salle, mais réparties un peu partout dans les différents quartiers de Hong-Kong que vous visiterez. Il va falloir explorer à fond pour jouer à tous les vieux jeux de Yu Suzuki ! Hang On et Space Harrier sont toujours de la partie, tandis que Out Run et After Burner 2 viennent gonfler les rangs. Sinon, les jeux de fléchettes et les machines à sous sont toujours là également. Tout cela cumulé aux nouveaux jeux d'argent cités dans l'encart précédent, autant dire que vous aurez de quoi vous amuser !

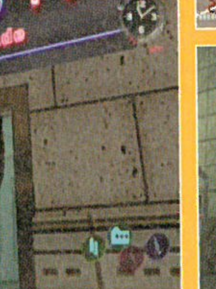










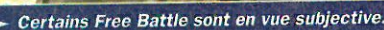




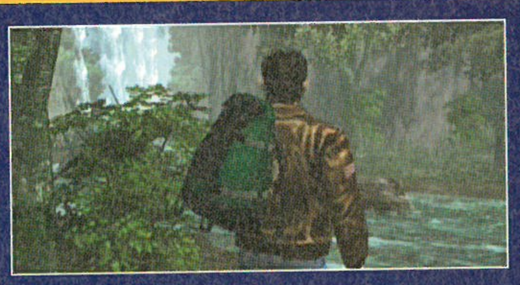


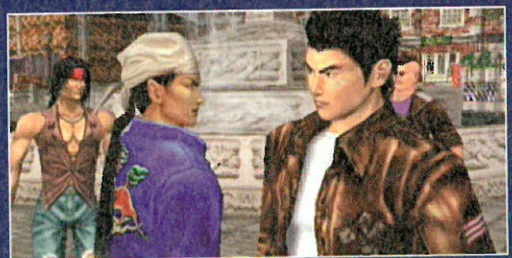

**Un jeu d'aventure fantastique, pour une saga déjà culte !**

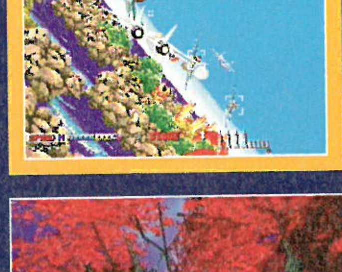




*Certains Free Battle sont en vue subjective.*



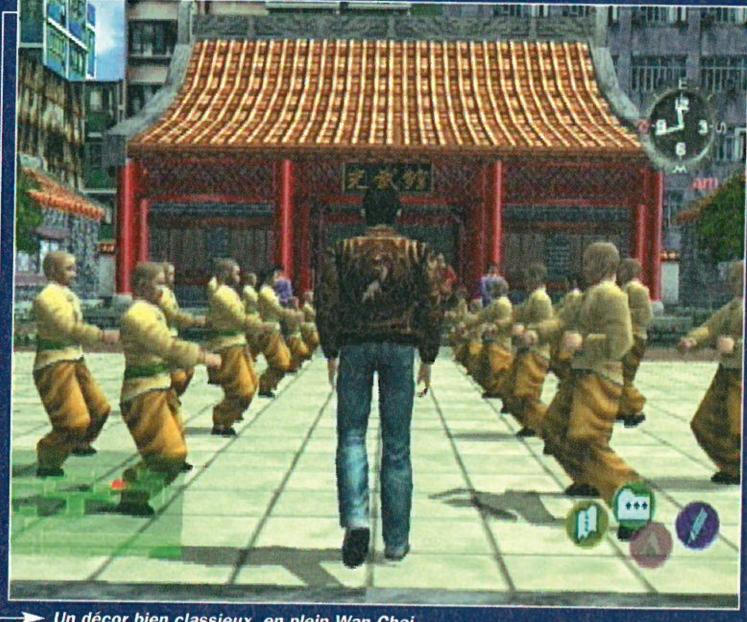




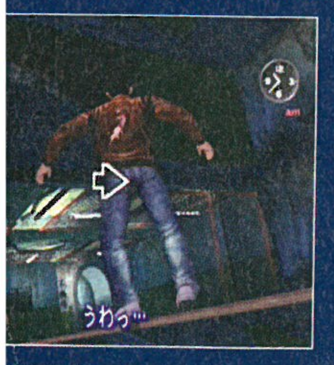


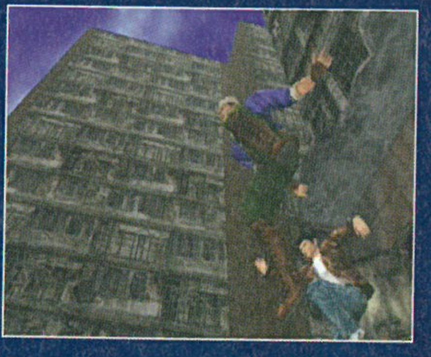
un icone. Mais je vous invite à découvrir tout ça dans l'encart concerné, parce qu'on a quand même autre chose à faire que de s'attarder sur les détails... J'aimerais notamment vous parler de choses plus profondes, comme le karaté, les arts martiaux... oups, pardon, je voulais dire le rythme du jeu, bien meilleur ici que dans le premier épisode... On sentait par exemple que la durée de vie avait été rallongée artificiellement dans Shenmue 1, que le jeu avait été fini un peu trop vite... Ici, tout a sa place, rien n'est de trop et les différents événements s'enchaînent sans laisser de place à la monotonie. L'aventure est beaucoup plus intéressante dans le sens où l'on obtient enfin de vraies réponses aux questions posées par le premier chapitre, mais aussi parce qu'on n'a de cesse d'être surpris par de nouveaux lieux, de nouveaux personnages, de nouveaux événements et quelques phases de gameplay originales. Le jeu est immense et l'on a moins l'impression de se faire balader dans un décor restreint qui ne change jamais. Ici, il est aussi toujours possible de bosser, mais on ne vous y oblige jamais (cf. encart sur l'argent), à une très rare exception près. Les scènes d'action sont également beaucoup plus nombreuses, qu'elles soient sous forme de QTE ou de Free Battle... Encore une fois, le premier disque est un peu plus mou que les deux suivants (qui sont juste excellentissimes, surtout le troisième !), mais globalement, l'équilibre et le rythme entre





*Un décor bien classieux, en plein Wan Chai...*



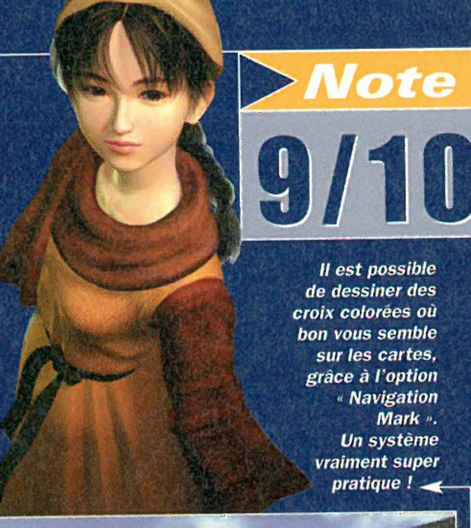
action, recherche et révélations scénaristiques rend l'aventure passionnante d'un bout à l'autre... Alors, avec une réalisation aussi éblouissante, que demande le peuple ?

## UN PUR CHEF-D'ŒUVRE

Voilà qui résume bien... En fait, pour vous dire la vérité, c'est le premier mot qui me soit sorti de la bouche tout juste après avoir fini le jeu. Véridique : j'étais là, en tailleur devant mon écran, encore des frissons plein le dos, la bouche ouverte, et j'ai dit à voix haute, tout seul que j'étais dans la pièce : « Putain, c'est un chef-d'œuvre... » (NDTraz : et là, Elena est arrivée et t'a foutu une camisole de force, immédiatement après avoir appelé Sainte-Anne, ahaha !). Certes, la dernière scène est frustrante, comme je vous le disais plus haut, mais vraiment puissante aussi... Mais chut !, je ne vous dirai rien de plus... Pour savoir si Ryô rencontre à nouveau Rantei (Lan Di), pour connaître la véritable utilité des deux miroirs sacrés, pour savoir exactement qui est Shenfa (Ling Sha Hua), ce que faisait Iwao en Chine, pour devenir pote avec Ren et tripper comme des malades à Kowloon, bah vous devrez y jouer vous-même ! Ça se loupe pas un jeu comme ça, et encore moins si vous avez fait le premier !

Julo

**NOTE :** Sachez tout de même que vous allez vous gâcher un peu le trip en jap, à moins d'avoir assez de connaissances pour comprendre les dialogues... Si vous ne parlez pas un mot de la langue de Ryô Hazuki, attendez au moins la version US, en japonais et sous-titrée en anglais, qui sortira très bientôt (avant la fin de l'année 2001, donc d'ici deux mois environ). La version PAL, quant à elle, devrait arriver peu de temps après, début 2002, mais là ça fait déjà un peu plus long !



**Note**

**9/10**

*Il est possible de dessiner des croix colorées où bon vous semble sur les cartes, grâce à l'option « Navigation Mark ». Un système vraiment super pratique !*



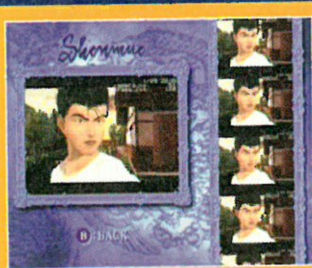


*Certains des nouveaux coups spéciaux auront la même manip que d'anciens... Dans ce cas, il est possible de choisir son style dans le parchemin de combat !*

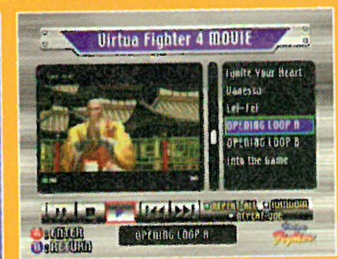
### Bonus Mania




*La Shenmue Collection vous permet de refaire tous les combats importants du jeu, de rejouer aux 4 titres mythiques de Yu Suzuki ou aux autres différents mini-jeux.*




*La fameuse vidéo de Shenmue sur Saturn !!!*




*De petites surprises vous attendent si vous insérez les GD-Rom dans votre PC...*

Petite déception : il n'y a pas de Shenmue II Passport ! À la place, la version collector de Shenmue II (celle qu'on trouve dans la plupart des boutiques d'import) est vendue avec deux disques supplémentaires sur Virtua Fighter. On compte tout d'abord la « Virtua Fighter history », qui propose des vidéos et des musiques sur chaque épisode de la saga (avec un peu plus de matière pour le quatrième épisode). Concernant le « Virtua Fighter 4 Passport » (l'autre disque bonus), vous ne pourrez même pas l'utiliser, puisqu'il faut être abonné au Japon (300 yens par mois)...
Mais en contrepartie, quelques bonus sympas vous sont tout de même proposés... D'abord, en insérant les GD-Roms dans un PC, vous pourrez consulter des pages HTML thématiques sur Shenmue II. Il y a une page sur les personnages, avec de jolies illustrations, le jeu « Shenmue Goodies II », une page de visuels et une autre sur les vidéos de promo. Mais le truc le plus sympa reste l'option « Shenmue Collection » du quatrième disque, qui vous permet de rejouer à tous les mini-jeux essayés durant l'aventure (arcade, combats, fléchettes, etc.). Au passage, une vidéo surprise vous attend également ici après avoir fini le jeu, et pas des moindres... il s'agit en effet des travaux exclusifs réalisés pour la version Saturn de Shenmue !!!







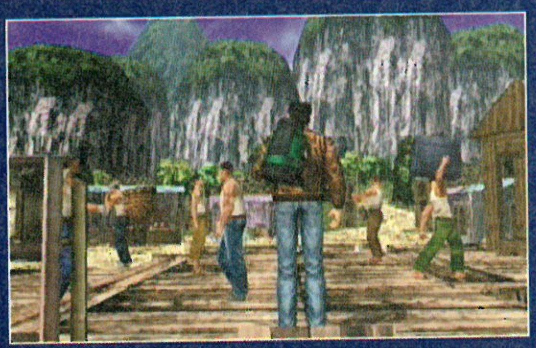
*Impossible d'accéder au réseau VF.NET depuis notre beau pays...*

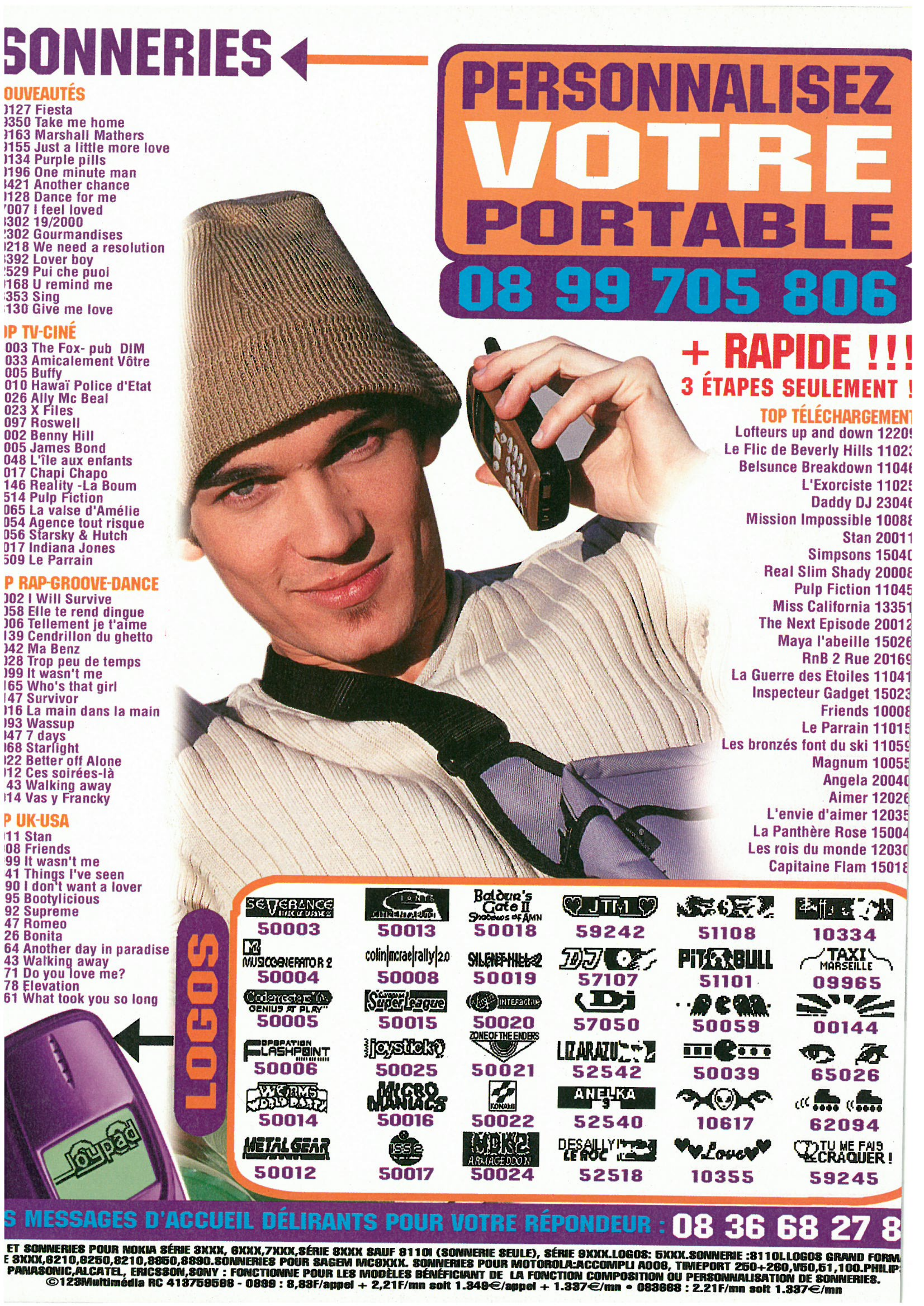
*Nouveauté dans les QTE : vous pourrez désormais les provoquer vous-même ! Comme ici sur cet étroit passage suspendu, lorsqu'on n'est pas assez prudent.*











SONNERIES
PERSONNALISEZ VOTRE PORTABLE
08 99 705 806
OUVEAUTÉS
)127 Fiesta
)350 Take me home
)163 Marshall Mathers
)155 Just a little more love
)134 Purple pills
)196 One minute man
)421 Another chance
)128 Dance for me
'007 I feel loved
)302 19/2000
)302 Gourmandises
)218 We need a resolution
)392 Lover boy
)529 Pui che puoi
)168 U remind me
)353 Sing
)130 Give me love
P TV-CINÉ
003 The Fox- pub DIM
033 Amicalement Vôtre
005 Buffy
010 Hawaï Police d'Etat
026 Ally Mc Beal
023 X Files
097 Roswell
002 Benny Hill
005 James Bond
048 L'île aux enfants
017 Chapi Chapo
146 Reality -La Boum
514 Pulp Fiction
065 La valse d'Amélie
054 Agence tout risque
056 Starsky & Hutch
017 Indiana Jones
509 Le Parrain
P RAP-GROOVE-DANCE
)02 I Will Survive
)58 Elle te rend dingue
)06 Tellement je t'aime
139 Cendrillon du ghetto
)42 Ma Benz
)28 Trop peu de temps
)99 It wasn't me
165 Who's that girl
147 Survivor
)16 La main dans la main
)93 Wassup
)47 7 days
)68 Starlight
)22 Better off Alone
)12 Ces soirées-là
43 Walking away
)14 Vas y Francky
P UK-USA
11 Stan
08 Friends
99 It wasn't me
41 Things I've seen
90 I don't want a lover
95 Bootylicious
92 Supreme
47 Romeo
26 Bonita
64 Another day in paradise
43 Walking away
71 Do you love me?
78 Elevation
61 What took you so long
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !
TOP TÉLÉCHARGEMENT
Lofteurs up and down 1220
Le Flic de Beverly Hills 11023
Belsunce Breakdown 11046
L'Exorciste 11025
Daddy DJ 23046
Mission Impossible 10088
Stan 20011
Simpsons 15040
Real Slim Shady 20008
Pulp Fiction 11045
Miss California 13351
The Next Episode 20012
Maya l'abeille 15026
RnB 2 Rue 20169
La Guerre des Etoiles 11041
Inspecteur Gadget 15023
Friends 10008
Le Parrain 11015
Les bronzés font du ski 11059
Magnum 10055
Angela 20040
Aimer 12026
L'envie d'aimer 12035
La Panthère Rose 15004
Les rois du monde 12030
Capitaine Flam 15018
LOGOS
50003 50013 50018 59242 51108 10334
50004 50008 50019 57107 51101 09965
50005 50015 50020 57050 50059 00144
50006 50025 50021 52542 50039 65026
50014 50016 50022 52540 10617 62094
50012 50017 50024 52518 10355 59245
S MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 8
ET SONNERIES POUR NOKIA SÉRIE 3XXX, 6XXX,7XXX,SÉRIE 8XXX SAUF 8110I (SONNERIE SEULE), SÉRIE 9XXX.LOGOS: 5XXX.SONNERIE :8110I.LOGOS GRAND FORM
E 3XXX,6210,6250,8210,8850,8890.SONNERIES POUR SAGEM MC9XXX. SONNERIES POUR MOTOROLA:ACCOMPLI A008, TIMEPORT 250+260,V50,51,100.PHILIP
PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : FONCTIONNE POUR LES MODÈLES BÉNÉFICIANT DE LA FONCTION COMPOSITION OU PERSONNALISATION DE SONNERIES.
©123Multimédia RC 413759598 - 0899 : 8,83F/appel + 2,21F/mn soit 1.349€/appel + 1.337€/mn • 083668 : 2.21F/mn soit 1.337€/mn




# Devil May Cry





Une recherche graphique poussée en ce qui concerne les lieux visités.

**Faire un bon jeu d'action sur PlayStation 2, c'est bien car on en manque. Faire un jeu d'action qui, en plus, utilise pleinement les capacités de ladite console, c'est encore mieux !**



Dans l'estomac d'un monstre, la visibilité est un peu altérée par la bile ambiante. Les mauvaises langues diront qu'on se trouve face à un jeu N64 première génération...

| Devil May Cry | |
|---|---|
| Éditeur | Capcom |
| Dispo. Europe | 19 novembre 2001 |
| Genre | Action de poseur |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Sauvegardes | Oui (10 blocs) |
| Niveaux de difficulté | 3 (à débloquer) |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | À l'achat dans le jeu |
| Spécial | - |
| Existe sur | Rien d'autre ! |
| Compréhension de la langue | Recommandée |

Hop, le voilà. Beaucoup de vidéos sur le Net un an à l'avance (une première pour un jeu japonais), quelques conférences, deux démos jouables distribuées au Japon et enfin, une version finale. Pour un peu, on aurait cru qu'ils nous bourraient le mou pour nous vendre un jeu douteux, chez Capcom. Il faut dire que le produit partait « mal ». Trop joli pour être honnête, trop bien animé pour être jouable, les démonstrations du jeu, çà et là, donnaient une impression de « trop ». Ben oui, Devil May Cry est « trop ». Un mec dans un château, avec des monstres, une épée dans le dos et deux flingues dans les mains. Un concept simple mais qui arrache pourtant toujours autant. Et ça fait plaisir de voir un jeu où le créateur s'est lâché. Un jeu comme Devil May Cry, qui apporte vraiment quelque chose de nouveau dans le domaine de la technique au service du fun (et non le contraire), il n'y en avait pas eu depuis Shenmue ! Mais ça, vous avez plein de pages pour le découvrir...

## IL PARAÎT QUE SATAN L'HABITE...

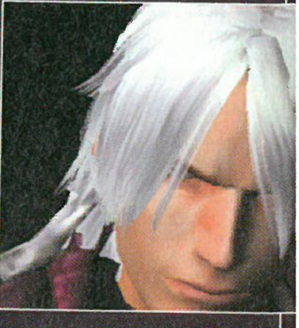
C'est en tout cas l'une des premières choses que l'on apprend sur le héros, mais sur le jeu aussi. Pour Dante, pas de doute possible puisqu'il se relève sans une égratignure après qu'une charmante jeune fille l'a empalé avec une épée digne de celles que l'on trouve dans les boutiques de souvenirs du Parc Astérix.

Relisez bien votre Joypad du mois de mars 2000 et relevez toutes les horreurs que l'on a pu écrire sur la PlayStation 2. Pas d'anti-aliasing, des textures pauvres, bref, la déception la plus totale. Et depuis cette époque, les vaillants testeurs que nous sommes s'acharnaient à faire la chasse aux « escaliers » sur les visages des personnages mal modélisés et ridiculement animés dans des décors pauvres. Mais là, rien à faire. Même l'œil perçant du plus menteur des anti-PS2 ne pourra rien redire au miracle Devil May Cry. Final Fantasy X, que l'on trouvait déjà très beau, est devenu techniquement dépassé en moins d'un mois. Preuve s'il en est, qu'avec du boulot et de la persévérance, on peut y arriver sur cette machine. Et là, je ne jette la pierre à personne car j'ai toujours été en tête pour me moquer du gros monolithe noir de Sony. Mais voyons plus en détail « pourquoi ça tue » !

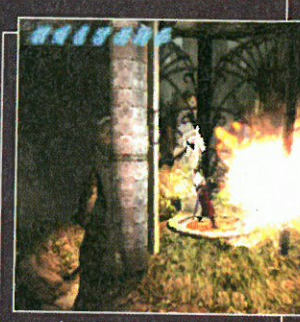


Contrairement à l'habitude donnée par les jeux Capcom, les décors de Devil May Cry sont très variés.

# Capcom réinvente le jeu d'action







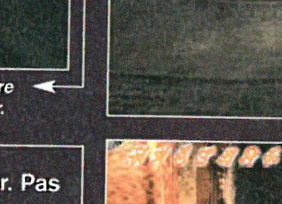
Le travail sur les éclairages et les variations de luminosité sur les textures est admirable !

## SOMPTUEUX DÉCORS

Avant même de parler des attitudes over top classes du héros que tout le monde voudra mimer dans les couloirs de la rédac, parlons des décors. Dès les premiers pas dans l'aventure, on se rend compte que le jeu se déroule dans un environnement entièrement en 3D temps réel. Surprise, c'est aussi beau que dans Onimusha, mais ça bouge ! Une prouesse qui met enfin une barrière technique infranchissable pour la Dreamcast. On avait eu peur, avouons-le, que jamais la console à 2 790 F de Sony n'égale celle à 990 F de Sega, dont on continue cependant à être grands fans (voir le test de Shenmue 2). Voilà, c'est la claque. Les décors sont très profonds, parfois trop, ce qui peut donner une sensation de vertige des plus agréables. Le château dans lequel se déroule l'action est donc magnifique et complexe, mis en images par un souci de l'esthétique irréprochable et une utilisation astucieuse de textures pas forcément nombreuses, mais extrêmement bien travaillées. Les dalles ressemblent à de vraies dalles, les briques à des briques et le gazon à du gazon. Ce rendu des plus réalistes est soutenu par une gestion de la lumière travaillée elle aussi avec grand soin, à la manière d'Alone in the Dark. Bien entendu, le détail du découpage des formes par la lumière n'est pas aussi poussé, mais la console s'en sort tout de même grâce à une astuce d'affichage qui permet de donner du relief aux textures selon l'angle d'éclairage de celles-ci. De plus, il ne faut pas non plus trop exagérer la performance, car dans les coins sombres, ce n'est pas Dante qui porte une source de lumière, mais plutôt lui qui rayonne sur le décor. Pas très réaliste mais qu'importe, car nous sommes face à un jeu d'action qui se veut tout sauf réaliste.



Des pièges classiques vus dix fois dans ce genre de jeu, mais que l'on redécouvre ici avec plaisir.





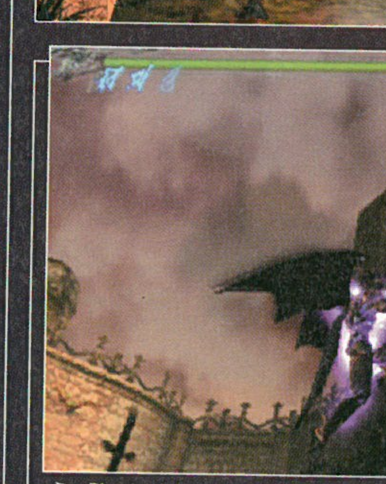




L'Oiseau-Roc et sa face de cauchemar composée de 4 visages de faucon collés est un boss coriace que vous devrez combattre plusieurs fois.

## MASSACRE « OSCARISÉ »

Tuer un monstre, c'est tout un art. Depuis le temps que, dans l'histoire du jeu vidéo, on vous propose cette activité passionnante qui permet généralement de relaxer son surmoi freudien, vous êtes blasé. Dans Devil May Cry, l'art est aisé mais la critique est difficile. Armé de sa grande épée (actionnée avec le bouton Triangle) et ses deux flingues (avec le bouton Rond), Dante va enchaîner les combos. Là, les possibilités ne sont pas infinies mais suffisamment nombreuses pour ne pas lasser. On pourra à loisir envoyer un ennemi en l'air avant de le canarder, ou au contraire le mettre au sol pour l'achever, lui tourner autour, lancer son épée, l'achever d'un coup de talon Vandammien, bref, il va falloir être cool. D'autant plus que, même si nous sommes dans un jeu d'action, on retrouve un système similaire à celui d'un RPG avec des points d'expérience. Ces derniers sont représentés par des orbes rouges qui serviront de monnaie d'échange entre les niveaux pour acquérir de nouvelles capacités. Bien entendu, tuer



Plus tard dans le jeu, Dante aura la capacité de se transformer en démon de feu ou d'électricité. Vous avez dit Devilman ?



# Devil May Cry fera date dans le rapprochement du jeu avec le cinéma

**Note 8/10**



Les gants de feu vous permettent de pulvériser littéralement vos ennemis.

un ennemi de loin, comme une fillette, ou bien lui faire un enchaînement super stylisé ne vous rapportera pas le même nombre d'orbes rouges. Donner tant d'importance à la cool attitude du héros, ce sera donc privilégier ses mouvements et son attitude. À des années-lumière de ces jeux européens dans lesquels le personnage grossier et peu travaillé n'est qu'un prétexte à l'immersion du joueur, Devil May Cry permet d'incarner un mec extrêmement travaillé qui a trop la classe. L'aisance avec laquelle Dante effectue ses actions est réellement révolutionnaire dans un jeu vidéo, et amènera de nombreux joueurs à exiger la même chose par la suite, soyons-en certains. Dante possède en effet une grande palette d'attitudes et d'animations, qui permettent de ne jamais avoir de fautes de goût comme des retournements raides ou des étapes d'action bâtardes. C'est donc d'un point de vue esthétique que se fait la révolution. Mais le plaisir vient surtout d'avoir un perso qui bouge « naturellement ». Cela ne saute aux yeux qu'au début du jeu, puis on s'habitue, et c'est lorsque l'on passe sur un autre jeu que l'on se rend compte du travail effectué. Expérience personnelle : je termine tranquillement DMC, et sur le poste d'à côté, Mister Brown joue à Silent Hill 2, incarnant ce que je prends au départ pour un paralytique. Ah non c'est normal, tous les jeux sont comme ça depuis toujours, avec un personnage qui tourne avec les épaules, à la Robocop. Ça fait un choc ! Cela dit, Silent Hill 2 est fantastique !



Les fantômes aux cisailles ont des déplacements assez déconcertants.

## Le roi de la pose

Pour tout savoir sur l'univers de Devil May Cry, les combos, les manœuvres et même les ruses (ouais, il y a plein de ruses dans ce jeu !), ne loupez pas le booklet inclus avec ce numéro. Bientôt, vous serez peut-être, vous aussi, un super poseur...



## PAS DE POLÉMIQUE

Comme toujours avec un jeu Capcom très attendu, on reçoit le jour même une tonne de mails de la part des lecteurs : « Vous l'avez fini en combien de temps ? Parce que je voudrais l'acheter en import mais il est à 650 balles ! » Celui-là, en 7 heures. En prenant bien le temps de se balader, d'essayer quelques passes, de laisser jouer Gollum qui à toujours un truc à rajouter, de laisser Willow mourir en disant que la console triche : 7 heures. Ah ben oui, c'est court. Mais ceci dit, il y a quelque chose que l'on se doit de ne pas oublier, car beaucoup de gens le comparent déjà à un Onimusha. À l'époque de ce dernier, nous avions mis 7/10 en justifiant que le jeu était très bien mais très court. Être court, c'est un défaut pour un jeu d'aventure, où le principal intérêt est le fil de l'histoire. Depuis le début, en revanche, Devil May Cry a été présenté partout comme un jeu d'action dans lequel on pose. Le Tony Hawk des flingues, quoi. On notera donc que refaire un jeu comme Devil May Cry sera moins énervant qu'Onimusha, car son intérêt consistera plus à « se la péter » dans des couloirs remplis de monstres à massacrer avec classe, qu'à tenter d'aller au bout d'une histoire de toute façon stupide et accessoire. Alors oui, Devil May Cry est court et possède quelques petites énigmes stupides à la Resident Evil à base de vases et autres médaillons à placer dans un mur. Mais ici, ce ne sont que des prétextes pour ne pas se lasser. Car qui voudrait d'un long couloir rempli de monstres ? Nous sommes en 2001, et même le plus bourrin des shoot'em up possède désormais un scénario touffu et des personnages complexes. Ici, on est vraiment dans le domaine de l'action, enrobée dans une sauce qui prend aussi mal qu'un scénario de film d'action, mais qui permet de justifier toujours autant les pétarades que l'on voit à l'écran. Un excellent jeu d'action donc, dont on se refait sans cesse les meilleurs passages, à la manière des fans qui se repassent les meilleures scènes de « The Rock » ou « Matrix »...

Greg







Note 7/10

# Parappa The Rapper 2

**Le p'tit chien qui rappe et ses « Rond, Croix, Carré » sont de retour sur une console que l'on n'imaginait pas accueillir des graphismes aussi naïfs. Et pourtant, ça tue…**

Quand vous dites à une femme qu'elle est plate, c'est généralement que vous souhaitez la blesser en faisant référence à sa poitrine ou que vous êtes un médecin légiste parlant d'un décès violent. Être plat, ce n'est donc jamais un compliment. Pourtant, c'est la plus grosse particularité de Parappa, celle qui fait qu'on le reconnaît, qu'on en admire le travail graphique et qu'on en redemande, ou presque. En effet, passer sur la console la plus puissante du marché au moment où j'écris ces lignes (put…, plus que 2 jours avant la GameCube !! Vite !!! ), pour un jeu tout plat, on a déjà fait plus facile à relever, niveau défi. Heureusement, on a compris le truc chez Sony et on a mis en pratique tout le talent disponible pour faire de ce Parappa 2 une extension du premier. Plutôt que de rajouter d'énormes éléments qui auraient alourdi un concept vendeur car simple, on a décidé d'essayer de l'améliorer sans le trahir…

## ESPÈCE DE NOUILLE !

La belle ville de Parappa est victime d'une étrange malédiction. Toute la nourriture se transforme en nouilles chinoises ! Il va donc falloir rapper à droite et à gauche afin de faire avancer le scénario délicieusement débile. Et c'est bien entendu pendant les joutes de flow que le jeu prendra toute son ampleur. Les personnages sont certes tout plats mais superbement colorés et se mêlent habilement aux nouveaux éléments 3D qui leur sont appliqués, comme les coupes afro ou encore les objets qu'ils portent. Et tandis que vous aurez à rapper correctement, le décor lui aussi subira vos performances : mise en scène irréprochable, transformations du décor et de la musique en temps réel, l'écran fourmille de détails de bon goût qui achèvent de faire de Parappa 2 un véritable dessin animé kitsch aux couleurs flashy. Au niveau du jeu, en revanche, pas de changement notable : il sera question une fois de plus de presser des boutons correspondant aux syllabes du rap en cours.

Heureusement, cette fois-ci, l'affichage est bien mieux conçu, et vous parviendrez vite à voir vos erreurs. On notera aussi l'apparition d'un mode Duel, en théorie très intéressant, où l'impro sera le maître-mot puisque l'un des joueurs devra rapper et le second faire de même encore mieux avec des syllabes données. On pourra donc remonter des phrases à l'envers ou répéter le même mot plusieurs fois, à condition que cela rapporte des points. Amusante mais pas très précise, cette partie à deux joueurs n'est convaincante que contre l'ordinateur, ce qui est finalement assez idiot. Mais tout ceci est accessoire face au véritable problème de Parappa The Rapper 2, à savoir la longévité. Avec un peu de courage et un après-midi pluvieux, le jeu se terminera dans tous les sens. Alors bien entendu, il restera encore à refaire les challenges des 8 niveaux, mais ça reste quand même un peu court, surtout face aux derniers jeux de musique de Konami, avec leur quarantaine de chansons différentes. Parappa est certes plus recherché, graphiquement autant que musicalement, mais aussi moins long. Bizarrement, il se révèle moins lassant que son aîné, ce qui le rendra plus supportable après une semaine de jeu. Et puis Parappa, c'est un univers craquant qu'il sera toujours bon de retrouver, même dans quelques mois. À acheter après réflexion, selon votre budget…

Greg




Une interface très simple d'utilisation et qui reste dans le ton du jeu…




**Parappa The Rapper 2**

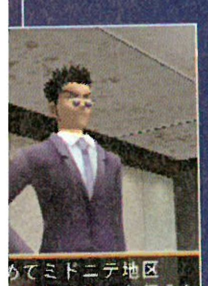
| | |
|---|---|
| iteur | Sony C.E.J. |
| spo. Europe | Début 2002 |
| nre | Rap-musique |
| re de joueurs | 1 ou 2 |
| uvegardes | Oui (140 blocs) |
| eaux de difficulté | 2 |
| ficulté | Facile |
| ntinues | Illimités |
| écial | Rien |
| ste sur | Rien d'autre ! |
| mpréhension de la langue | Inutile ! |




Le 6e niveau reste le meilleur de tout le jeu, avec une incursion dans les titres 8 bits. La musique en 6 voix rappellera aux anciens joueurs leurs meilleurs souvenirs sur la Master System.

# Toutes les sorties japonaises et US

**Un mois presque trop bien rempli ! Mais qui s'en plaindra ? Un chef-d'œuvre pour Sega, un autre pour Capcom et surtout, surtout, les premiers jeux de la GameCube ! Place à l'actualité donc, sans oublier bien entendu tous les nouveaux jeux de l'automne pour le mois prochain, comme Ace Combat 4, Capcom Vs Snk 2 et autre Evergrace 2. D'ici là, le marché japonais ne serait pas ce qu'il est sans ses jeux atypiques, déroutants ou tout simplement pourris. Voici donc, une fois de plus, la rubrique Zapping import et ses ovnis improbables !**




*Hunter X Hunter*

## Beatmania II DX 5th Style

Pigiste, un merveilleux métier où la rémunération se fait selon le nombre de signes tapés. Vous comprendrez que dans cette profession, les jeux au titre aussi long que Beatmania II DX 5th Style sont recherchés activement puisqu'ils permettent de s'en mettre plein les poches sans se forcer. D'ailleurs, le titre Beatmania II DX 5th Style, qui contient 25 signes, rapporte 3,50 francs à chaque utilisation, soit une baguette de pain. Malheureusement pour nous, pigistes, ce genre de jeu cache généralement des suites obscures aux intentions bassement commerciales. Ce Beatmania II DX 5th Style ne sera donc pas la révolution que l'on attend depuis quelques mois dans le monde des jeux de musique, malgré une interface léchée, un mode 16/9 et des petites séquences animées plutôt sympathiques.

*Greg*










**5** *Éditeur : Konami*
*Sortie européenne : Bibi manié*
*Compréhension de la langue : Recommandée*

## Hunter X Hunter

Difficile de ne pas connaître le dernier manga de Yoshihiro Togashi, qui profite d'ailleurs d'une excellente adaptation française chez l'éditeur Kana que je vous recommande chaudement. Plus difficile encore, accrocher à l'adaptation du jeu vidéo. Konami, comme nous vous l'expliquions précédemment, tente de rogner la suprématie de Bandai en termes de licences de dessins animés à succès, et on peut dire qu'il y arrive sur tous les tableaux, y compris celui de la médiocrité ! Développé en quelques mois par la femme de ménage d'Hideo Kojima, Hunter X Hunter souffre de graphismes admirablement vides. L'intérêt lui-même est quasiment inexistant, avec des phases de combat qui ne sont pas sans rappeler vos meilleurs moments de cour de récré. Le seul truc rigolo, c'est que l'on dirige deux personnages en même temps avec les deux sticks analogiques, ce qui signifie qu'on s'amusera 30 secondes environ... Enfin, j'me comprends...

*Greg*







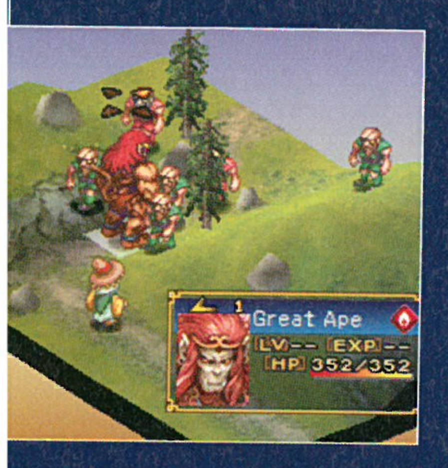






**3** *Éditeur : Konami*
*Sortie européenne : Un chasseur sachant chasser...*
*Compréhension de la langue : Inutile*

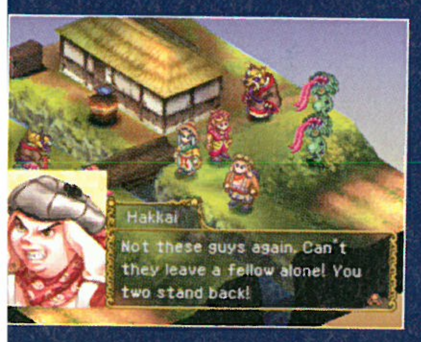
## Saiyuki Journey West




PSone

Vu le peu de bonnes choses qui nous sont arrivées depuis longtemps en version anglaise, on ne va pas cracher dans le potage pékinois qu'est Saiyuki. Tiré d'une légende chinoise très connue dont le milliardaire Akira Toriyama avait d'ailleurs tiré Dragon Ball, ce sympathique plagiat de Final Fantasy Tactics se laisse jouer, malgré une action assez lente et des possibilités bien moins nombreuses que dans le titre de Squaresoft. Fort heureusement, les personnages sont attachants et le scénario suffisamment truffé de petites séquences amusantes pour que le joueur anglophone pas trop regardant prenne du plaisir sur cet excellent titre de série B. Un second choix... de choix !

*Greg*






**7** *Éditeur : Koei*
*Sortie européenne : Sayonara !*
*Compréhension de la langue : Appréciable*

## Super Robot Taisen Alpha for Dreamcast

Dreamcast

Longtemps retardé, abandonné, puis repris, ce volet Dreamcast de la célèbre saga de simulation-RPG arrive finalement dans les bacs des magasins japonais. Reprenant, à quelques détails près, le scénario de la version PSone sortie l'année dernière, « for Dreamcast » s'offre en plus le « luxe » d'être assez lent et bien moins ergonomique que sa petite sœur. On pourrait se réjouir d'avoir enfin des robots et un damier en 3D, mais si Banpresto voulait absolument sortir son jeu, il ne fallait pas le confier à un studio de bras cassés ! Le temps de réaction, ne serait-ce que du curseur, est très lent, les menus sont mous, bref, on a l'impression qu'il s'agit d'un jeu dans lequel on patauge littéralement. Mal programmé, il reste cependant passionnant, mais les vrais fans l'auront déjà fini sur PSone l'année dernière et ne comprendront pas l'intérêt de le recommencer dans une version moins réussie. Attendons plutôt la mouture GBA le mois prochain !

*Greg*









**7** *Éditeur : Banpresto*
*Sortie européenne : For a dream...*
*Compréhension de la langue : Recommandée*

## Tamamayu Monogatari 2



PS2

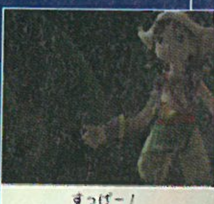
Suite du très beau mais répétitif Jade Cocoon sorti chez nous grâce à l'éclectisme de Crave Entertainment, Tamamayu Monogatari 2 s'annonce malheureusement aussi peu intéressant que son aîné. Graphiquement, on assiste à un beau défilé de designs colorés et novateurs, signés de main de maître par M. Kondô, issu des fameux studios Ghibli, dont il a gardé le style et les caractéristiques. Ce sera donc une fois de plus du côté de l'intérêt du soft que l'on découvrira les faiblesses d'un concept prometteur qui ne tient pas la distance. Cette fois-ci, il s'agira de traverser des labyrinthes à la manière d'un classique Dungeon-RPG, tout en recueillant des œufs de monstres. Ces monstres, une fois éclos, seront disposés sur un disque que vous ferez tourner à loisir durant vos combats pour mettre au point des stratégies d'action. Malheureusement, il n'existe que 4 types de créatures, et les univers traversés sont très répétitifs. Un jeu sympa, mais pas un grand hit...

*Greg*





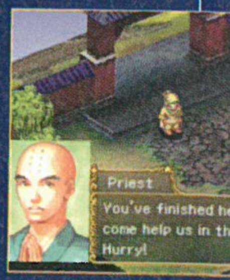

**6** *Éditeur : Genki*
*Sortie européenne : T'as mon maillet ?*
*Compréhension de la langue : Recommandée*








***Tamamayu Monogatari 2***




***Saiyuki Journey West***

# Toutes les sorties du mois passées au crible



Si ce mois-ci, vous ne devez acheter qu'un jeu sur PlayStation 2, c'est incontestablement F1 2001 ! Qui l'aurait cru ? Quoi qu'il en soit, avec cette énième simulation de Formule 1, EA Sports, dont la cote de popularité était au plus bas depuis quelque temps, a relancé notre intérêt pour le genre, et dieu sait si nous sommes exigeants en ce qui concerne ce type de jeu. Une véritable petite bombe ludique qui, pour une fois, apporte véritablement quelque chose, non seulement en termes de sensations mais aussi techniquement. Pour le reste, autant dire que c'est un peu la misère. Quatre pages de zapping et des productions sans grande envergure qui ne méritent pas forcément que vous dépensiez votre pognon : Soldier of Fortune arrive un peu trop tard sur Dreamcast, le Monde des Bleus 2002 a laissé tout le monde indifférent, tout comme Alone 4 PS2, pas tout à fait à la hauteur de ce que nous attendions. Project Eden, quant à lui, en dépit de quelques trouvailles sympathiques, ne séduira au final que les amateurs d'énigmes à la Tomb Raider.

# Top rédac

**Alors que certains apprécient le charme désuet d'une île déserte, que d'autres ne pensent qu'à échafauder des pseudo-stratégies bidons, la rédaction de Joypad, quant à elle, en profite pour décupler sa « Poseur Attitioudeuh ». C'est beau, la classe et la surpuissance. Ainsi, tout en scandant à maintes reprises l'hymne de Devil May Cry, nous nous sommes métamorphosés en personnages de celluloïd afin de rendre hommage au très déroutant Zelda GameCube. En version ultra-tiepi, bien évidemment. Quoi qu'il en soit, l'actu du moment commence à se concentrer irrésistiblement sur PlayStation 2, à l'exception de l'inénarrable Shenmue 2 sur Dreamcast... C'est une certitude, les prémices de la lutte finale opposant les géants ludiques se font sentir. Faites vos jeux, mesdames et messieurs. Olé. Ola. Oli-go-éléments (NDTraz : cette dernière phrase n'engage que son auteur, à savoir Gollum) !**

## La notation des tests

**Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :**

- Tout juste bon à caler une table. **0**
- Évitez-le à tout prix, c'est un ordre ! **1**
- De très grosses lacunes. Urgl ! **2**
- Une minute de plaisir. Et encore ! **3**
- Pourrait vraiment mieux faire. **4**
- Un jeu tout juste moyen, sans plus. **5**
- **6** À acheter éventuellement, si on aime le genre.
- **7** Un bon jeu à de nombreux égards.
- **8** Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
- **9** Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
- **10** Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

## La rédac en folie !

### Karine

Je me suis remise à l'équitation. Comme les chevaux sont dans une ferme, je suis passée devant la fosse aux cochons. « On se croirait dans Silent Hill ! », m'esclaffais-je. L'agriculteur m'a fait les yeux ronds en passant avec son tracteur, dont le moteur a énervé les chevaux. Du coup, mon canasson a lâché des gaz pendant toute la durée de la balade.



Son jeu du mois : *Devil May Cry (PS2)*

### Angel

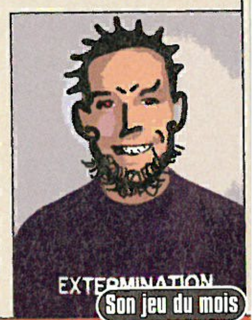
Si jamais vous ne pigez rien aux autres citations, je vais vous en dire une autre : « Il faut prendre avant de comprendre », signée Jean-Luc Godard, qui vous permettra de vous dépêtrer de situations critiques en beauté. Rendez-vous le mois prochain pour un Joypad spécial culture avec Pivot en super guest !



Son jeu du mois : *Devil May Cry (PS2)*

### Mister Brown

Ce mois-ci, je décerne la Palme de la plus grosse phrase à la con à La Jose (comprenez Joseba, notre maquettiste) pour l'expression suivante lors d'une partie de 421 sur laquelle il se faisait tôler : « Il y a des jours avec et des jours avec sans. » Je vous laisse le soin d'apprécier cette belle expression de notre ami le Basque !



Son jeu du mois : *Devil May Cry (PS2)*

### T.S.R

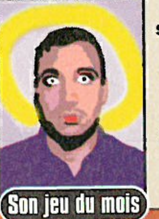
Allez zou, un brin de culture classique au milieu de tout ça avec une très jolie citation qui vous permettra de briller en soirée lors de vos galas mondains : « Ce qui importe, ce n'est même pas d'être le plus fort, mais le survivant. » N'oubliez pas de dire autour de vous que dans Joypad, y a aussi du Bertolt Brecht.



Son jeu du mois : *Devil May Cry (PS2)*

### Trazom

« Comment savoir de quelle fermeté d'âme tu aurais été capable, confronté à la pauvreté, si tu baignes dans l'opulence ? Comment évaluer ta constance face au déshonneur, à l'infamie, à l'impopularité, si tu vis parmi les applaudissements, porté aux nues par l'opinion publique, entichée de ta personne ? » Merci, Sénèque.



Son jeu du mois : *Shenmue II (DC)*

### Gollum

En ce moment, c'est l'horreur. Je rêve qu'un chaton innocent se jette sur ma jambe, plante ses crocs dans mon genou, puis lacère le tout sauvagement. Le pire, c'est que je ressens réellement la douleur. Ça doit probablement cacher kekchose, genre un souvenir glauque ultra-refoulé, un truc monstrueux, chais pas moi...



Son jeu du mois : *Devil May Cry (PS2)*

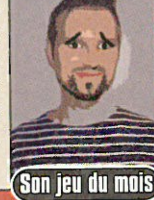
### Willow

Comme presque tout le monde, moi aussi j'ai une jolie phrase de la muerte qui vous permettra de briller dans les salons mondains et surtout de réfléchir sur le sort qui nous attend tous : « Qui cueille une fleur dérange une étoile », Malaï Tarba, poète Tibétain, 1125. À méditer...

Son jeu du mois : *Devil May Cry (PS2)*

### Chris

Voilà, ça y est, c'est le passage à l'euro dans quelques mois. Bien entendu, certains fabricants et distributeurs en profitent pour augmenter leurs prix, discrètement, comme si de rien n'était. J'espère sincèrement que tous ces rapaces capitalistes se feront choper ! Attention à vos sous, l'année 2002 risque d'être sauvage...

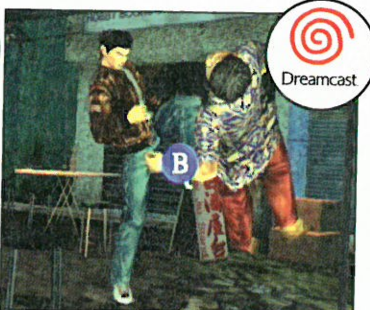


Son jeu du mois : *Devil May Cry (PS2)*

# LES JEUX DU MOIS

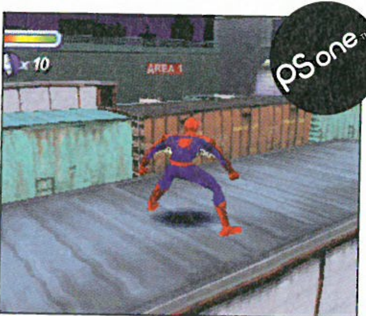
***Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :***


*Devil May Cry (PS2)*



*Shenmue II (DC)*


*F1 2001 (PS2)*



*Spider-Man 2 (PSone)*

## TOP 10 DE LA RÉDAC

***(toutes machines et versions confondues)***

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Devil May Cry (PS2) | 31 pts | Nouveau | |
| 2 | ISS Pro Evolution 2 (PSone) | 29 pts | -6 | ↓ |
| 3 | Metal Gear Solid (PSone) | 21 pts | -2 | ↓ |
| 4 | Mario Kart Super Circuit (GBA) | 12 pts | -3 | ↓ |
| 5 | Gran Turismo 3 A-Spec (PS2) | 11 pts | -3 | ↓ |
| 6 | Super Street Fighter II X Revival (GBA) | 9 pts | = | → |
| 7 | Shenmue II (DC) | 8 pts | Nouveau | |
| 8 | Resident Evil Code : Veronica (DC) | 7 pts | -1 | ↓ |
| | SSX (PS2) | 7 pts | = | → |
| 9 | Final Fantasy IX (PSone) | 6 pts | -2 | ↓ |
| 10 | Golden Sun (GBA) | 5 pts | Nouveau | |
| | F-Zero (GBA) | 5 pts | -2 | ↓ |
| | Tenchu (PSone) | 5 pts | = | → |
| | Virtua Tennis (DC) | 5 pts | -3 | ↓ |

## JOYPAD MÉGASTAR

***Les Mégastar, c'est un peu comme le star-system, la jet-set et tout le tralala. Un jour on vous aime, on vous idolâtre. Le lendemain on vous rit au nez, on vous traite de pauv' keum au regard de veau mort… Vous pouvez demander à la pauvre Loana (qui le mérite bien, d'ailleurs…). Quoi qu'il en soit, ce mois-ci, hormis F1 2001 sur PlayStation 2, les stars ne sont pas vraiment Méga. Remarquez, cela devrait bientôt changer…***

mega Joypad star



## ON EN RÊVE DÉJÀ…

**GOLLUM** >>>>>>>>>>>>>> *Silent Hill 2 (PS2) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)*
**WILLOW** >>>>>>>>>>>>>> *Silent Hill 2 (PS2) et Medal of Honor Frontline (PS2)*
**CHRIS** >>>>>>>>>>>>>>> *Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)*
**ELWOOD** >>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Ace Combat 4 (PS2)*
**KENDY** >>>>>>>>>>>>>>> *Super Street Fighter Zero III (GBA) et Warioland 3 (GBA)*
**GREG** >>>>>>>>>>>>>>>> *Super Robot Taisen Advance (GBA) et Ace Combat 4 (PS2)*
**T.S.R.** >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Devil May Cry (PS2)*
**TRAZOM** >>>>>>>>>>>>>> *Dead or Alive 3 (Xbox) et Luigi's Mansion (GameCube)*
**RAHAN** >>>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Leader (GameCube)*
**JULO** >>>>>>>>>>>>>>>> *Tenchu 3 (PS2) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)*
**ANGEL** >>>>>>>>>>>>>>> *Commandos 2 (PS2) et Mario Advance 2 (GBA)*
**KARINE** >>>>>>>>>>>>>> *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Silent Hill 2 (PS2)*
**MISTER BROWN** >>>>>>>>> *Silent Hill 2 (PS2) et Everybody's Golf 3 (PS2)*

### Elwood

**Il paraît que c'est mois des citations… Hum, allez, va se fendre d'un truc vachement profond. « J'ai les goûts les plus mples du monde. Je me contente meilleur. » Ou encore : « Le seul en de se délivrer d'une tentation, st d'y céder. » Ouais, y en a plein autres comme celles-là… Décidément, il a dit plein de trucs très vrais, Oscar Wilde !**


Son jeu du mois
*Devil May Cry (PS2)*

### Kendy

**Bon, je vais vous parler ce mois-ci de Biohazard, le groupe de hardcore de Brooklyn. Leur dernier album est super décevant. Le son de gratte est pompé sur celui de Sepultura et le nouveau guitariste apporte une touche insipide de néo-métal. C'est le dernier rempart du HxC « old school » qui vient de tomber avec Madball… Sniff !**


Son jeu du mois
*Devil May Cry (PS2)*

### RaHaN

**Si vous avez du mal avec les citations des autres gars, en voici donc une autre à méditer, tiens, et en plus, comme elle est anonyme, pas besoin de retenir l'auteur : « Toute l'intelligence du monde est impuissante contre une idiotie à la mode. » Voilà.**


Son jeu du mois
*Devil May Cry (PS2)*

### Greg

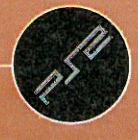
**L'autre jour, un lecteur qui se reconnaîtra m'a demandé sur ICQ si c'était vrai que le processeur de la GameCube allait cramer au bout de 30 heures. Ça m'a donné l'idée, avec votre aide, vous qui nous lisez, de faire un jour une anthologie des rumeurs les plus cons du monde du jeu vidéo.**


Son jeu du mois
*Devil May Cry (PS2)*

### Julo

**J'vous jure, j'ai vraiment pas de veine, et pas seulement pour les reportages ! Le week-end dernier, au mariage de mon cousin, toute la famille a été logée dans des chambres confortables… sauf moi ! Ma piaule, c'était dehors, dans une tente ! Nan mais sans blague, j'suis vraiment trop maudit !**

Son jeu du mois
*Shenmue II (DC)*



# F1 2001

mega Joypad star





**Depuis quelque temps, c'est un fait : EA Sports ne fait plus rêver les joueurs. Alors, que nous réserve l'éditeur américain avec cette énième simulation de Formule 1 ? Simple réactualisation sans génie ou véritable coup de maître ?**

On ne vous apprend rien, les studios d'EA Sports sont capables du meilleur comme du pire. Le problème, c'est que dans l'esprit des joueurs, le « pire » a plutôt tendance à occulter le « meilleur ». Ben ouais, à force de voir débouler des réactualisations tous les six mois qui n'apportent absolument rien (je dramatise à peine), les plus optimistes d'entre nous finissent par perdre patience et ne voient dans les sorties du géant américain qu'une logique mercantile (rentabiliser à tout prix des licences qui coûtent la « poducu ») et dans le meilleur des cas du pur « entertainment » typiquement ricain, à savoir beau, spectaculaire mais terriblement creux. Enfin, tout ça pour dire qu'aujourd'hui, les core-gamers ont plutôt tendance à douter des ambitions artistiques de l'animal. Du coup, quand F1 2001 a débarqué sur le bureau de Traz, l'accueil a été plutôt froid. On avait encore en tête la présentation de la première version bêta... En gros, à l'époque, ça donnait ça : bof, bof et rebof.

## Vous croyez aux miracles ?

C'est donc l'œil torve et dubitatif que j'enfiche le CD de cet énième jeu de F1 dans la bouche bruyante de la PS2. Arf, arf, on va rigoler, et toute cette affaire va se régler en zapping ! Avant de commencer à jouer, je vais même tenter une petite expérience pour évaluer la cote de popularité des produits estampillés EA Sports : « Hé ! Les gars, v'nez voir, c'est le dernier jeu de F1 d'Electronic Arts ! » J'ai beau gueuler comme un putois, aucun bruit de pas, personne ne se précipite derrière moi pour mater. Traditionnellement, on commence par un petit tour du propriétaire, histoire de voir si les développeurs

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Electronic Arts |
| Développeur | EA Sports |
| Genre | Course de F1 |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 |
| Niveaux de difficulté | 4 |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegarde (2 blocs) |
| Nbre de circuits | 17 |
| Spécial | Multi-tap et volant |
| Existe sur | PC |

*Le circuit de Monaco, détaillé comme jamais ! Notez au passage l'« environment-mapping » sur le casque chromé de la star montante de la F1, JP Montoya.*




ont eu la force d'aller au-delà des modes de jeu habituels. Et là, première surprise : on découvre quelques nouveautés bien sympatoches. Tout d'abord, vous n'aurez pas accès d'entrée de jeu aux Grand Prix et à toutes les options de réalisme ! Pour les délocker, il faut nécessairement réussir les tests de conduite du mode Challenges. Ce dernier fonctionne grosso modo comme les permis de Gran Turismo. En tout, il existe une vingtaine d'épreuves réparties en 5 catégories : Bases, Conditions Météo, Arrêts aux Stands, Art de la Course et Étude des Tracés. Vous devrez par exemple apprendre à maîtriser votre F1 sur une piste sèche avec des pneus pluie et inversement, à optimiser les trajectoires lors des passages de chicane, à évaluer les distances de freinage en fonction du carburant embarqué ou encore à gérer une fuite d'huile en évitant de faire exploser le moteur. Cool, même si l'idée n'est pas nouvelle. On note également la présence de trois autres nouveaux modes de jeu : vous aurez cette année la possibilité de créer votre propre championnat, d'affronter vos coéquipiers le temps d'une saison en Team-Mate Challenge. Le mode Domination, quant à lui, est plus anecdotique, puisqu'il vous invite à terminer premier sur les 17 Grand Prix de la saison. Hormis un mode Carrière ou une story-line comme dans le dernier TOCA, il ne manque pas grand-chose. Mais bon, il ne faut pas non plus perdre de vue que la FIA laisse assez peu de liberté en ce qui concerne les modes de jeu.



*Enfin des arrêts aux stands dignes de ce nom. En plus, ils sont supra-interactifs !*



*Les réactions physiques lors des chocs sont relativement réalistes. Les F1 ne virevoltent pas comme des toupies.*

## Vroom !

Bon, ben il est temps de s'élancer sur la piste, non ? Le moment de vérité en quelque sorte. Allez zou, je prends Montoya, Hokenheim, c'est parti, petite présentation du circuit en compagnie d'une babe, des effets de caméra sympas. Zou, me voilà installé dans le baquet et là, paf, les feux sont encore au rouge. Pourtant, j'me prends une grosse baffe dans la gueule. C'est juste super beau. Pas de doute, les développeurs n'ont pas bêtement réactualisé le moteur 3D du précédent volet. Il s'agit bien d'une

refonte totale. Rien de comparable avec la bêta, c'est à se demander s'il s'agit du même jeu ! Les couleurs sont chaleureuses, les abords du circuit hyper détaillés, les textures en général bénéficient d'une excellente définition et les voitures affichent un niveau de détails incroyable. Visuellement, F1 2001 explose littéralement F1 Racing Championship d'Ubi Soft, qui flirtait pourtant déjà pas mal avec ce « photo-réalisme » tant recherché ! Oups, le feu passe au vert, il est temps d'écraser le champignon. L'index de Montoya s'agite sur le volant pour passer les rapports (classe), ça patine légèrement. Re-paf ! Deuxième grosse claque ! L'impression de vitesse déchire, elle est d'ailleurs renforcée par des bruitages d'une qualité exceptionnelle (régime moteur, chocs, liaisons radio avec les stands) et des effets spéciaux d'une efficacité redoutable : si vous passez sur les vibreurs, l'écran se « blure » comme dans SSX ; lorsqu'on approche des concurrents, on aperçoit de petits vortex de condensation se former sur les ailerons et les roues (l'effet est proche de celui utilisé en bande dessinée pour simuler la vitesse). En vue interne, tout vibre, la tête du pilote est ballottée ; lors des freinages, la caméra zoome légèrement... et vous n'avez pas vu les décors et le ciel se refléter en temps réel sur la carrosserie et le casque du pilote. Du jamais vu !

## Le plein de sensations !

Mais ce n'est pas tout ! Dorénavant, la météo change en temps réel ! Une première ! Le ciel s'assombrit progressivement, le tonnerre gronde, les gouttes d'eau s'écrasent sur votre casque avec toujours plus d'intensité, gênant la visibilité ; la piste devient peu à peu humide, ce qui donne droit à des effets de réflexion dignes de ceux de GT3. Évidemment, lorsque les trombes cessent, les nuages se dispersent et la piste s'assèche au fur et à mesure des passages des concurrents, laissant par endroits des petites flaques d'eau. Tout simplement la classe, on se croirait presque dans le film *Driven*. Tiens, mes hurlements d'enthousiasme ont fini par attirer toute la rédac. Résultat, je suis obligé de faire tourner le pad. Snirf, ça sent le chacal tout à coup. Sinon, en ce qui concerne le réalisme de la conduite, là encore, les développeurs ont fourni un bel effort : l'inertie de la monoplace est pile-poil comme il faut (petite remarque au passage, les chocs sont plutôt bien gérés, les F1 ne s'envolent pas comme des feuilles de papier), le mode Simu, quant à lui, requiert pas mal de doigté même avec les assistances. On se régale, l'ensemble de la rédaction en tous cas a été séduit par la nervosité du pilotage. EA Sports a trouvé un excellent compromis même si, selon moi, on n'atteint pas encore la perfection de F1 Racing Championship dans ce domaine. Les aspérités du bitume influent moins dangereusement sur le comportement de la monoplace notamment, et certaines réactions sans les assistances nous ont paru un peu exagérées. En tout cas, si vous trouviez la simu d'Ubi un poil austère, foncez, vous ne le regretterez pas, le sentiment d'immersion est total ! Pour finir en beauté, cette édition 2001 est supra-complète ! Signez-vous les mecs, c'est un miracle !

**Willow**




*Les effets de réflexion sur piste mouillée n'ont rien à envier à ceux de GT3 ! Impressionnant !*

*Un effet de vitesse impressionnant à bord de ces bolides !*

*Outre une vue tuyère bien foutue, le jeu propose une vue cockpit très jouable.*




## Notes

**18 Technique**
Impression de vitesse grisante, effets spéciaux spectaculaires, EA Sports maîtrise la bête !

**18 Esthétique**
C'est vraiment beau, le rendu est complètement différent de celui de F1 Racing. Décors très détaillés.

**17 Animation**
Ça va très vite, le cockpit vibre, la tête du pilote bouge, tout a été fait pour rendre les courses dynamiques !

**17 Maniabilité**
Sans l'anti-patinage, c'est un peu trop chaud. À vous de trouver le bon compromis en mode Simulation.

**19 Sons**
Bruit du moteur, liaisons radio avec les stands, collisions, les développeurs ont assuré comme des bêtes !

**17 Durée de vie**
Des challenges, des tas de modes de jeu en écran splitté et un niveau de difficulté plutôt relevé.

**+ Plus**
La réalisation globale, le pilotage. Dynamique et spectaculaire.

**– Moins**
Pas de vrai mode Rival. Beuh...

**9/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

Je sais, ça n'a rien à voir avec F1 2001, mais si vous voulez voir de nouvelles vidéos du dernier Medal of Honor (prévu sur PC et sur Xbox et édité par Electronic Arts), allez faire un tour sur www.joystick.fr, vous allez juste halluciner votre mère !

## Et à plusieurs ?

Il faut savoir que le mode Multijoueur permet de s'affronter jusqu'à 4 en écran splitté ! Autre bonne nouvelle : si vous choisissez de jouer à deux, vous pourrez courir avec 20 voitures en piste sans ralentissement, et participer aux essais chronométrés ! En outre, les développeurs ne se sont pas limités à de simples courses ; il existe en effet plusieurs modes de jeu : le mode Relais permet à deux écuries composées de 4 joueurs de s'affronter, les joueurs se passent la manette à la fin de chaque tour, c'est un relais, quoi ! En Avantage, vous devrez battre votre pote sur le plus grand nombre de manches possibles. Enfin, dans le mode Dernier en Lice, la voiture qui arrive en dernier à la fin de chaque tour est éliminée. Sinon, sachez que si vous le souhaitez, les arrêts aux stands peuvent être interactifs. Là, vous devrez surveiller votre vitesse à l'entrée des pits, vous placer correctement sur les marques, passer la première quand les mécanos vous le diront et sortir de votre emplacement au top-départ. Une option sous forme de « quick-time » amélioré vraiment sympa qui devrait sans problème satisfaire les intégristes de la F1.



## L'avis de Willow

*Une excellente surprise, les développeurs d'EA Sports nous offrent là une édition 2001 au-delà de toute espérance : c'est beau, speed, spectaculaire, et pour couronner le tout, le pilotage contentera tous les publics. Bref, F1 2001 apporte vraiment quelque chose au genre.*

## L'avis de Trazom

*Après une telle prouesse autant graphique que ludique, on prie très fort pour que EA ne se contente pas de « vivre » sur cet excellent acquis qu'est F1 2001. L'ensemble est superbe, la conduite assure et les différents challenges vraiment intéressants. Que dire de plus sinon que le dernier opus de EA Sports est une franche réussite !*



# Le Monde des Bleus 2002

**Mine de rien, la prochaine Coupe du Monde, c'est pour bientôt. Moins d'un an, les gars ! Même que ça se déroule moitié au Japon et moitié en Corée du Sud. Vous le saviez sûrement, mais au moins j'ai mon intro !**

Une fois de plus, la rentrée est placée sous le signe du « tefoo ». Le nouveau FIFA montre le bout de son nez et Pro Evolution Soccer est enfin annoncé pour le mois de novembre. Le Monde des Bleus (LMB), grâce à ses deux précédents volets pas franchement géniaux mais relativement agréables à jouer, a réussi à rentrer dans la danse et fait à présent office de troisième larron qu'il faut surveiller de près. Avec sa jouabilité à mi-chemin entre FIFA et ISS, il représente une bonne alternative pour ceux qui en ont marre de jouer au même jeu tous les ans (FIFA) et qui n'arrivent pas encore à maîtriser un ISS Pro. L'équipe londonienne Team Soho rempile donc sur PS2 avec cette fois une édition 2002 que l'on pensait capable de tenir tête à ses concurrents. À tort ou à raison ?

## Hmm, voyons voir...

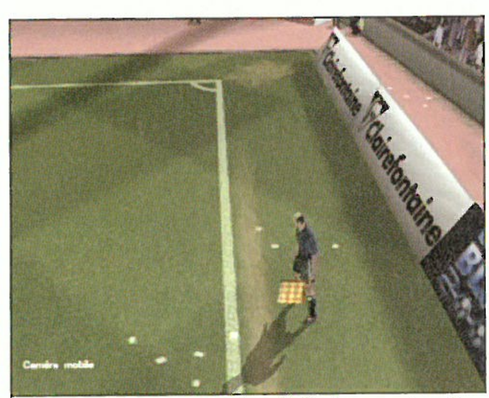
Pour ne rien changer à la tradition, LMB 2002 se situe entre FIFA et ISS, c'est-à-dire à mi-chemin entre arcade et simulation. De plus, grâce au passage sur PS2, la série vient de faire un bond en avant spectaculaire question esthétique. Heureusement, la modélisation des joueurs ne se résume plus à une bouillie de pixels. Pour les joueurs les plus connus (surtout ceux des équipes de France et d'Angleterre, comme par hasard...), la reconnaissance est vraiment immédiate et pourtant dieu sait à quel point je ne suis pas physionomiste... Le plus spectaculaire vient en fait de tout ce qui gravite autour du terrain. Jamais on n'avait vu un public aussi réaliste. À chaque entrée sur la pelouse, on peut voir des beaux... euh... supporters s'agiter, chanter à tue-tête en balançant des confettis, avec une représentation graphique exceptionnelle. Sur cet aspect, le jeu surpasse largement Winning Eleven 5. Là-dessus, on dit bravo ! Pourtant, ça se gâte lorsque l'on regarde la pelouse. À force de rechercher un rendu super propre, elle a carrément pris un aspect synthétique. Ça saute aux yeux, notamment par contraste avec certaines parties dégradées du terrain. Résultat : toutes les personnes qui passaient derrière moi disaient la même chose : « Ouah, il est vraiment beau ton jeu ! Hou là, attends, la pelouse, elle est pas un peu bizarre ? » (Gana de Joystick).











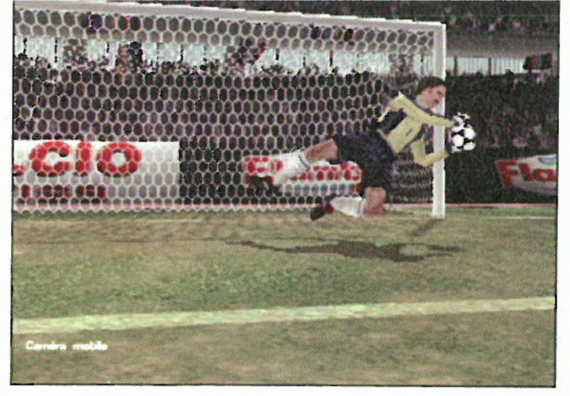

Comme vous pouvez le voir, il n'y a pas de poteau de corner.

## Ça sent le pas fini !

Concernant les animations, on retrouve le même phénomène étrange. Dans l'ensemble, elles s'annoncent vraiment bien détaillées et d'une bonne fluidité, mais elles ne sont pas assez nombreuses. Par exemple, pour les frappes de la tête, un geste revient régulièrement (malgré son aspect ridicule) : le joueur qui reprend la balle tend la jambe à l'horizontale pendant qu'il est en l'air. Malgré cela, j'insiste, elles sont vraiment bien réalisées ; seulement, elles sont trop peu nombreuses, et au bout du compte, on revoit toujours la même chose. Ça sent à plein nez les délais à respecter et le manque de temps pour compléter tout ce qui était prévu. Tant pis pour le jeu ! On remarquera aussi l'absence de poteau de corner... Oui, vous avez bien lu, il n'y a pas de poteau, rien du tout, même pas un pauvre piquet de bois ! Avouez que si ça ne gêne pas le cours du jeu, ça fait un peu tache... Pourtant - c'est là que se trouve la contradiction - certains aspects ont bénéficié d'un vrai souci du détail. Par exemple,

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Sony C.E.E. |
| Développeur | Team Soho |
| Genre | Football |
| Nbre de joueurs | 1 à 8 |
| Niveaux de difficulté | 4 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegarde (137 Kb) |
| Nbre d'équipes | 54 sélect. nat. + 214 clubs |
| Spécial | Dual Shock, Multitap |
| Existe sur | Rien d'autre |




la présence des arbitres et de juges de ligne, constamment en mouvement pendant le match, et pouvant éventuellement gêner lors d'une passe. En revanche, mieux vaut oublier les bugs de collision, lorsque l'on reste bloqué derrière un joueur à terre ou, à l'inverse, lorsqu'un ballon peut traverser un corps. Pour un jeu de foot... au secours ! Enfin, j'me comprends.

## Un gameplay bancal !

Il est temps maintenant de s'attaquer au jeu en lui-même. Contrairement à ISS, la prise en main est quasi-immédiate, et en moins de deux minutes, on peut déjà se créer de belles actions. Les boutons sont tout ce qu'il y a de plus classique, pas besoin de détailler. Toutefois, il faut absolument parler de ce qui se présente comme LA bonne idée du titre : le système de passe. Il semble inspiré de celui de FIFA mais en dix fois plus recherché. Lorsqu'on se trouve en possession du ballon, des flèches apparaissent sur les bords de l'écran, symbolisant ainsi la position des coéquipiers. Vraiment utile, cela évite de jeter des coups d'œil dans le radar (heureusement d'ailleurs, vu que ce dernier est vraiment pourri et illisible). Grâce à ce système, la construction de jeu s'annonce plus ou moins possible. « Plus ou moins », parce que l'I.A. des coéquipiers est franchement à la limite de la débilité. Un cas de figure tout simple : vous avez la balle et vous foncez vers les buts adverses. Vous voyez un de vos coéquipiers super bien placé et vous n'avez plus qu'à attendre qu'il commence à courir. Eh bien tout ce qu'il fait, c'est vous accompagner en trottinant, tranquille. Rapidement, on se retrouve en train de gueuler « mais cours espèce de c... ! » (je confirme, c'est du vécu). Heureusement, une fois surmontée la stupidité « lemmingienne » de ses joueurs, les bonnes actions deviennent possibles. Mais quelle frustration d'être obligé de se brider à cause d'une I.A. foireuse... En revanche, au moment des tirs, les fans de FIFA seront heureux de savoir que c'est 100 % bourrin. On appuie sur le bouton et Patator envoie un boulet, dont la force dépend de la pression exercée sur ledit bouton. À cela s'ajoutent une gestion des coups francs minimaliste et un système de tactique vraiment sommaire qui ne permet pas d'exprimer pleinement la graine de coach qui sommeille en nous. Bref, fans d'ISS, passez votre chemin. À l'inverse, ceux qui trippent sur FIFA pourront trouver dans LMB 2002 un bon palliatif qui permettra de patienter avant la sortie de la prochaine version d'EA. Décidément, LMB est la preuve absolue que l'esthétique ne fait pas tout et que sans un bon gameplay, eh ben on s'écrase. Bon allez, rendez-vous l'année prochaine !

**Angel**

*La fameuse reprise de la tête acrobatique. Esthétiquement, ça mérite un prix !*

*Les flèches grises indiquent la position de vos joueurs. Une très bonne idée !*



*Owen s'apprête à défoncer le gardien... Dans le bon sens du terme, bien sûr !*

### Faut s'mettre au travail !

En termes de compétitions et d'équipes, LMB possède tout le bouquet habituel. Des tonnes de sélections nationales et les clubs des meilleurs championnats européens, Coupe d'Europe, Coupe du Monde, Championnat... tout y est. On remarque aussi la présence d'une coupe légendaire qui permet de jouer avec les équipes qui ont marqué l'histoire du football, comme le Real Madrid des années 50. Également au programme, le mode Cour de récréation qui, comme son nom l'indique, simule un match d'école. D'ailleurs, on a bien rigolé en voyant que les seules différences viennent de la pelouse, remplacée par du goudron (ce qui n'empêche nullement les joueurs de tacler comme des malades), et de l'absence de cage (en revanche, les lignes de touche sont toujours super bien dessinées. Cherchez l'erreur, arf arf !). Le niveau des footballeurs reste quant à lui identique. Supeeeer.





## Notes



**16 Technique**
Inégal. Certains aspects du jeu ont été peaufinés, alors que d'autres restent à peine médiocres.



**16 Esthétique**
Les joueurs les plus connus et les stades sont bien modélisés. L'herbe fait un peu synthétique.

**15 Animation**
Bizarrement, on passe du bien au mauvais. Les gestes sont vraiment détaillés, mais pas assez nombreux.



**17 Maniabilité**
La prise en main est vraiment facile et le système de passe intuitif. Hélas, les joueurs bougent mal.



**14 Sons**
Les bruitages sont mauvais et les commentaires lourdingues, mais les cris et chants de la foule s'annoncent réussis.

**15 Durée de vie**
Le nombre de compétitions peut vous tenir en haleine. À deux, les matchs manquent d'intensité.



**Plus**
Modélisation des joueurs correcte. Un système de passe efficace. Prise en main quasi-immédiate.



**Moins**
Une I.A. plutôt douteuse. Des animations répétitives. Certains bugs de collision.



**7/10 Note d'intérêt**

### Plus loin...

En guise d'intro, on a droit à un montage vidéo du genre « héroïque » de l'équipe de France, dans lequel on nous bassine avec les meilleurs gestes des joueurs lors des derniers matchs amicaux face à l'Allemagne et au Japon. Les plus chauvins d'entre vous (comme Gollum) frissonneront de bonheur en voyant les contrôles de balle millimétrés et autres frappes surpuissantes. Super...

**Finalement, seuls les amateurs de FIFA pourront y trouver leur compte**



### L'avis d'Angel

LMB est un bon petit titre de football, ni plus ni moins. Maniable et techniquement correct, il ne fait cependant pas le poids face à ISS (ou Pro Evolution Soccer), ni même face à FIFA PS2, qui offre davantage de sensations. On regrette les quelques bugs qui trahissent un développement fini à la hâte.

### L'avis de Gollum

Après deux volets convenables sur PSone, cette mouture PS2 ne créera pas la révolution. Certes les graphismes sont très réussis (hormis le rendu de la pelouse), mais les animations font pitié et la construction s'avère lourdingue. Quant à l'I.A., au secours ! Le syndrome du jeu mal fini aurait-il encore frappé ? Oui et re-oui !

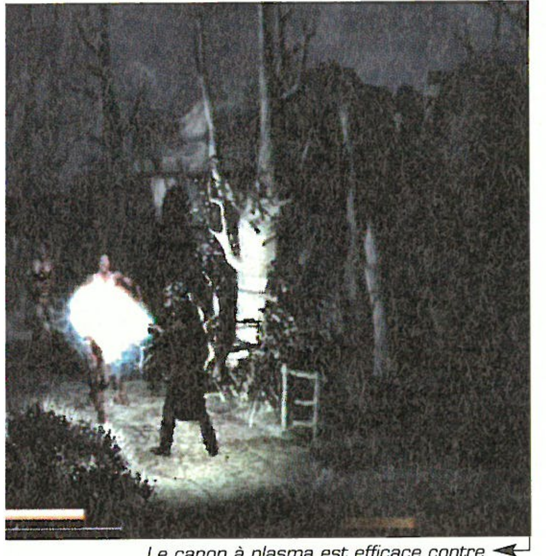
Machine **PlayStation 2** Genre **Survival/Horror**



# Alone in the Dark 4 The New Nightmare

**L'équipe de DarkWorks a confié la réalisation de cette version PS2 aux développeurs anglais de Spiral House. Cependant, ne vous laissez pas abuser, cette mouture 128 bits n'est autre qu'un portage pur et dur de la version PSone. Rien n'a bougé, si ce n'est les graphismes.**

Est-il besoin de rappeler que la série des Alone in the Dark, créée par Frédérick Raynal en 1992, est à l'origine de tous les jeux d'aventure/horreur comme les excellents Resident Evil ? Annoncé depuis plus de 4 ans, le quatrième volet (seul le deuxième opus a vu le jour sur PSone) est enfin disponible sur PS2. Pour ceux qui n'auraient pas suivi les news, les reportages et les tests sur PSone et Dreamcast que le père Chris s'est tapé en long, en large et en travers (tiens, ça me rappelle les aventures de Rayman qu'Elwood se coltinait à chaque fois, et, lassé, qu'il a fini par me refourguer), je les invite à se reporter aux numéros précédents pour tout connaître sur le scénario qui se déroule sur une île mystérieuse, baptisée Shadow Island, et qui se trouve au large de la côte Est des États-Unis. Edward Carnby, dont le look a considérablement changé depuis le premier épisode, part enquêter sur cette île en compagnie d'une charmante jeune femme dénommée Aline Cedrac. Dès le début de la partie, vous aurez le choix d'incarner un de ces deux personnages. Le scénario est concomitant et leur quête les emmènera sur les traces d'une ancienne civilisation appelée Abkanis (traduisez par « gardiens »).



Le canon à plasma est efficace contre les zombies, mais conservez-le plutôt pour un ennemi plus... coriace !

## Des améliorations ?

Après les versions Dreamcast et PSone, cette nouvelle mouture a donc été passée au peigne fin, et si l'on en croit les capacités de la bécane, les améliorations devraient être significatives. Pourtant, ce n'est pas vraiment le cas et de nombreux petits points de détail font que cette version n'est pas la plus aboutie. Commençons donc par ses défauts. Côté animation, la rigidité des personnages leur confère les mêmes attitudes que dans la version PSone, à savoir des déplacements et une gestuelle (courses, démarches, actions...) qui s'apparentent à des pantins de bois. De plus, leur modélisation et leur visage inexpressif, doublé d'une mauvaise synchronisation des lèvres lors des dialogues, laissent à penser que ce portage n'a pas été optimisé. Enfin, les temps de chargement interminables et les nombreux changements de plan à l'intérieur de chaque pièce font retomber le rythme de cette aventure entrecoupée de dialogues, de paperasses et autres documents à lire, pas toujours indispensables pour la suite de l'aventure. Mais ne soyons pas trop sévères, Alone in the Dark 4 possède tout de même des qualités qui en font un bon titre que les fans du genre sauront apprécier à sa juste valeur.

## Deux scénarios pour le prix d'un

Vous l'aurez deviné, en fonction du personnage choisi, le scénario qui devra vous mener au terme de vos investigations et de vos motivations ne sera pas le même. Au total, ce sont environ 150 lieux différents qu'il vous faudra explorer pour terminer cette



Sans la lampe torche, il est quasiment impossible de repérer les objets.



En utilisant le joystick gauche, vous pourrez inspecter le moindre recoin de chaque pièce.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Infogrames |
| Développeur | Spiral House |
| Genre | Survival/Horror |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 1 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegarde |
| Nbre de DVD | 1 |
| Spécial | 2 scénarios |
| Existe sur | DC/PC/GB Color/PSone |

Bien que la plupart des pièces puissent être éclairées à l'aide d'interrupteurs, gardez toujours votre lampe torche allumée.



# Décors et textures magnifiques, lumière superbe, mais un rythme trop entrecoupé

## L'inventaire

Chaque joueur devra être à même d'utiliser à bon escient l'arsenal, les munitions, trousses de soins et autres éléments qui composent l'inventaire. En effet, les monstres, de différentes tailles, n'ont pas la même résistance. Il faudra donc apprendre à gérer les munitions et utiliser la bonne arme au bon moment. Vous aurez notamment le choix entre le revolver à 2 coups, le fusil à triple canon, le lance-fusées et lance-grenades, le canon à plasma et même un photopulseur, histoire d'envoyer quelques belles décharges de lumière intenses dans la face de ces ombres qui surgissent de nulle part. Mais comme le dit si bien Guy Roux, de retour sur le banc des entraîneurs : « Faut pas gâcher ! »

aventure ! Certains environnements seront identiques mais avec de nouvelles rencontres et surtout d'autres énigmes selon votre personnage. Énigmes, qui, par ailleurs, n'ont rien de très compliqué, mais demandent cependant un petit travail de mémoire ou, pour les plus tête-en-l'air, de potasser les nombreuses notes et documents que l'on récupère tout au long de la partie. Tout comme ces objets (clés, statuettes, armes et recharges…) qui scintillent lorsque l'on dirige le faisceau lumineux de sa lampe torche dessus, pour vous faire comprendre qu'il est indispensable de les ramasser. Cette lumière, si bien gérée et si bien rendue, est l'un des éléments primordiaux de cette aventure angoissante mâtinée d'une bonne ambiance sonore et de deux scénarios bien ficelés. Il ne vous reste plus qu'à affronter cette population hostile (zombies, ombres surgissant des ténèbres, boss…) qui infeste cet endroit (manoir, catacombes, fort, extérieurs et j'en passe) pour venir à bout d'Alone in the Dark 4. Pas totalement optimisé, ce titre vous fera vivre de nombreuses heures d'angoisse et saura vous faire patienter jusqu'à la sortie du futur chef-d'œuvre de Konami : Silent Hill 2, prévue pour le mois prochain. D'ici là, n'hésitez pas à vous investir corps et porte-monnaie dans ce titre.

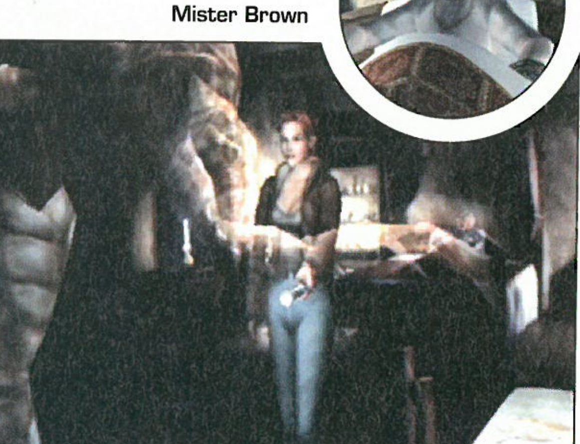
**Mister Brown**



Contactez Aline par talkie-walkie, elle vous aidera à résoudre certains mystères comme l'énigme des stèles.

Certains éléments du décor ne sont pas placés au hasard.







À plusieurs reprises, Edward et Aline se rencontreront pour faire un point sur la situation.

## Notes

**16 Technique**
Les décors et la gestion de la lumière sont remarquables. Rien à redire.



**17 Esthétique**
C'est plus beau que sur PSone et les textures sont d'une grande richesse.



**13 Animation**
Les personnages sont raides et ne possèdent qu'une petite palette d'attitudes.



**14 Maniabilité**
La prise en main, trop rigide, est assez rapide mais dessert certaines actions.



**17 Sons**
Une bonne ambiance sonore pour quelques frissons garantis. Les voix en français manquent parfois de conviction.



**15 Durée de vie**
Les 2 scénarios parallèles doublent une durée de vie moyenne.



**Plus**
La gestion de la lumière. Des décors détaillés et très bien texturés.



**Moins**
Les temps de chargement et les changements de plans incessants. L'animation des personnages.



**7/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

Pour les petits veinards qui ont la chance de posséder un téléviseur 60 Hz, sachez qu'Alone 4 vous donne la possibilité de choisir entre le 50 et le 60 Hz. Allez, ne vous faites pas prier pour avoir une meilleure qualité d'image et d'animation ! Pour les autres, pas de panique, la qualité des décors et la finesse des textures ne nécessitent pas de bassiner vos parents pour l'achat d'un 60 Hz (mais c'est quand même mieux).

## L'avis de Mister Brown

Riche de deux scénarios, Alone in the Dark 4 est un jeu de bonne facture mais qui ne fait pas oublier ses défauts de rythme et d'animation. De plus, sa sortie coïncide quasiment avec les autres hits du genre. Un titre parfait pour la transition entre Resident Evil Code : Veronica et Silent Hill 2.

## L'avis de Chris

Si Alone in the Dark sur PS2 reste indéniablement un bon jeu, on ne peut s'empêcher de penser que, sur le coup, DarkWorks a joué la carte de la facilité. Le jeu arrive avec plusieurs mois de retard et ne propose aucune nouveauté par rapport aux versions déjà existantes. On regrettera ce constat, en appréciant le titre à sa juste valeur…

# Spider-Man 2

**Contrairement à ce que l'on croit, le pigiste-super-héros n'est pas Greg mais Peter Parker, alias Spider-Man. Le journaliste déguisé revient dans de nouvelles aventures agitées à la poursuite d'Electro, le maître de l'EDF.**

Dans un entrepôt secret, un mystérieux personnage au look « Fisherprice » dérobe une précieuse mallette. Après avoir copieusement rossé la sécurité via des rayons électriques sortis de derrière les fagots, notre ami se fait la belle en moto. Bien évidemment, notre cher Tisseur a eu la chance d'assister à toute la scène du haut de son perchoir, dans une position recourbée digne des plus grands poseurs. À partir de là commence une chasse à l'homme qui durera toute la nuit et qui l'entraînera dans des péripéties bien mouvementées. Au casting des super vilains de ce second épisode, vous découvrirez l'homme-lézard, plus excité que jamais, Hammerhead dit « troncho » de marteau, l'homme-sable, Shocker et Electro, décidé comme personne à casser le monopole de l'EDF. Une jolie ribambelle de crapules en costume « seconde peau », qui vont tenter de foutre le dawa sur Terre et de révolutionner la mode vestimentaire française dans ses fondements.



L'homme-sable dresse une barrière pour vous empêcher de rejoindre votre train.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Activision |
| Développeur | Vicarious Visions |
| Genre | Action |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegarde [1 bloc] |
| Nbre de stages | 26 |
| Spécial | Willow en tenue moulante ! |
| Existe sur | Rien d'autre |

### De super super-pouvoirs

Comme dans le précédent volet, l'Araignée possède de la faculté de se coller sur n'importe quel revêtement mural. Avec sa formation de petit chimiste du dimanche, Peter Parker a ajouté à sa palette d'armement arachnéen deux nouveaux mélanges : l'Ice-Webbing, qui glace les adversaires, et le Taser-Webbing, qui pétrifie sa cible. Sinon, en combinant une direction au paddle et en utilisant votre toile, vous pouvez aussi accéder à d'autres moyens de défense comme le bouclier ou les gants affûtés. Et puis, comme dans le Comic, il est possible de se balader librement dans la ville, de toile en toile, en fredonnant le classique « l'Araignée, l'Araignée... ». Concernant le système de combat à mains nues, sachez qu'il s'avère très aisé de fabriquer ses propres combos en combinant à loisir le bouton poing avec celui des pieds. De ce côté-là, il n'y a vraiment rien à redire, le Tisseur reste bien offensif et fidèle à sa réputation de catcheur hors pair.

### Des challenges super saqués !

À la manière d'un Earthworm Jim, Spider-Man 2 propose une série d'épreuves qui s'enchaînent logiquement au scénario. Les parties sont fort variées et ne vous donneront pas l'impression d'avoir affaire à un gameplay redondant. Par rapport au premier opus, SM2 bénéficie de moins de challenges de poursuites et c'est tant mieux. En effet, on y retrouve un peu de tout : du désamorçage de bombe chronométré, de la progression à base d'interrupteurs, du



Le Tisseur se retrouve piégé entre Hammerhead et un hélicoptère !

sauvetage de civils, des énigmes à résoudre, etc. Soit un total de 26 niveaux assez difficiles à surmonter mais qui se justifient par la présence de continues infinis, si toutefois vous possédez une Memory Card. De plus, chaque boss que vous affronterez exigera un minimum de réflexion de votre part, pour découvrir sa faille. Eh oui, vous allez choper la migraine à force de trop réfléchir ! Graphiquement assez beau, Spider-Man 2 jouit d'un moteur 3D un peu plus évolué que celui du précédent épisode. Les vues se replacent plus rapidement derrière votre perso et les éléments au premier plan qui peuvent vous gêner passent désormais automatiquement en transparence. On regrettera toutefois l'absence d'une option de caméra libre pour pouvoir mater autour de soi. C'est pourquoi il est recommandé d'utiliser la fonction de réticule (L1 !) de Spidey pour pallier à ce manque. Enfin, j'me comprends... Un autre détail gênant lié au déplacement de toile en toile du héros vient aussi nous perturber. Effectivement, dans certains cas, le tir du liquide arachnéen ne se déclenche pas à temps (bouton R2) et provoque stupidement votre défenestration du haut des buildings. Mais malgré ces défauts, SM2 reste tout de même globalement très confortable de prise en main.

## Un jeu super marrant

Les admirateurs du pigiste costumé seront toutefois comblés par la qualité de sa réalisation, ainsi que la fidélité de ses propos. Comme dans la BD, Spider-Keum est complètement schizophrène et ne peut s'empêcher de parler tout seul. Hélas, les voix du super-insecte n'ont pas été traduites en français. Sachant que les indications du Tisseur peuvent vous aider à résoudre des énigmes, vous avez plutôt intérêt à être anglophone-okans. Autrement, le jeu est, à tous les points de vue, supérieur à son prédécesseur, que ce soit sur le plan ludique ou technique. Et il constitue, malgré de petites imperfections, un excellent moyen de passer un agréable moment en compagnie de son héros fétiche. D'autant plus que les hardcore gamers trouveront ici un défi à la hauteur de leurs espérances ! En un mot comme en cent : Spider Rulez !!!

**Kendy**




Déjouez les systèmes de sécurité grâce à vos super capacités !



Mon super sens m'indique que c'est une bombe...

« L'Araignée, l'Araignée... elle est vraiment super relou... »




L'homme-lézard se mange un uppercut dans les dents !




Des bonus peuvent améliorer la résistance de votre costume.

## Notes



**16 Technique**
Le moteur 3D a été amélioré. Le jeu est plus beau et les vues de caméra plus pertinentes.



**16 Esthétique**
Spider-Man a la grande classe dans cet épisode !

**17 Animation**
Tout reste fluide. Le Tisseur jouit de mouvements de poseur !

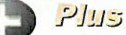


**15 Maniabilité**
Un petit problème de balades en toiles. Sinon tout est correct !



**16 Sons**
L'Araignée n'arrête pas de jacasser. Les musiques sont entraînantes.

**16 Durée de vie**
Il y a plein de bonus à débloquer et les challenges sont ardus.



**Plus**
Un meilleur moteur 3D. Des épreuves renouvelées. C'est Spider-Man, merde !

**Moins**
Un léger problème de maniabilité. Pas de caméra libre. Une I.A. pas tout le temps futée.



**8/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

*Vous n'êtes pas sans savoir que c'est Sam Raimi, le réalisateur des Evil Dead, qui s'occupera de l'adaptation sur grand écran des aventures du Tisseur. Parmi la distribution des acteurs, on retrouvera Tobey Maguire, Willem Dafoe et Kirsten Dunst. Pour l'anecdote, sachez que le cascadeur de l'Araignée se nomme Christopher Daniels et qu'il est adepte du kung-fu. L'homme a été recruté pour sa connaissance des mouvements de Spider-Man... en tant que lecteur assidu du Comic Book !*

## Des tonnes de super-bonus !

Comme le soft s'adresse en priorité à un public de connaisseurs, Activision a pu inclure dans les options des bonus spéciaux dont les amateurs du Tisseur ne pourront que se délecter. Ainsi, en récoltant des revues de Spider-Man pendant les parties, vous pourrez accéder à une galerie de couvertures. Dans le même ordre d'idées, il est possible de gagner de nouvelles tenues du héros ou encore de débloquer des fiches de renseignements sur les différents protagonistes du jeu. C'est le Ricain de base qui va être aux anges !



**Cette suite de Spider-Man rend enfin hommage aux fans du héros en déployant plus de moyens techniques !**

## L'avis de Kendy

*Spider-Man est la digne suite de son prédécesseur. Avec son moteur 3D amélioré et de nouvelles capacités, le Tisseur va enfin pouvoir exploser sur PSone et faire l'unanimité des férus de la bande dessinée. De plus, les niveaux sont assez difficiles, ce qui offrira aux joueurs acharnés l'occasion de prouver leur puissance !*

## L'avis d'Angel

*Telle une nouvelle lessive, cette deuxième aventure du Spider-keum est comme la précédente mais en plus mieux. Le moteur 3D est amélioré, les possibilités du super-héros plus nombreuses... De plus, le niveau de difficulté permettra aux acharnés de trouver un challenge à la hauteur de leur espoir.*




# Soldier of Fortune



**Après avoir défrayé la chronique sur PC, Soldier of Fortune débarque tardivement sur Dreamcast. Un portage 128 bits au parfum de scandale et à l'intérêt ludique contestable. Explications.**

Lors de sa sortie sur PC, il y a de cela un peu plus d'un an et demi, Soldier of Fortune avait fait couler beaucoup d'encre, relançant l'éternel débat sur la violence et les jeux vidéo. À l'instar du très controversé Kingpin, ce FPS développé par les coyotes de Raven Software rentre sans problème dans le top 10 des titres les plus violents jamais créés. Bonjour la référence ! Mais au-delà de l'hyper-violence et de la cruauté des affrontements que les gens d'Activision et les programmeurs n'ont pas hésité, à l'époque, à présenter comme des éléments de gameplay déterminants (nous y reviendrons plus bas), en grattant un peu, on trouve quelque chose de plus insidieux : une idéologie très ambiguë, à la limite de l'acceptable. Il est en effet important de ne pas occulter le fait que ce shooter est sponsorisé par le magazine officiel des fachos, des mercenaires, des militants du port d'arme, des gros beaufs militaristes et accessoirement de George W. Bush : Soldier of Fortune, d'où le titre. Par conséquent, il plane au-dessus de ce jeu comme une odeur de propagande un peu malsaine. On va encore dire que j'en fais des tonnes et que je vois le mal partout, mais désolé, il y a ici de quoi s'interroger sur les vertus ludiques profondes de cette production. Toujours est-il que Crave Entertainment a repris le flambeau avec l'aide de RuneCraft pour cette version Dreamcast sans trop se poser de questions.

## Politiquement incorrect

SoF vous propose donc d'incarner un mercenaire du nom de John Mullins. Profitons-en pour glisser une petite anecdote culturelle, M. Mullins existe vraiment, je me suis renseigné, il est toujours vivant. Ce gros moustachu a fait le Viêt-nam et a participé à de nombreux coups d'État pour le compte de gouvernements de pays du Tiers-Monde… tout ça pour le pognon. Disons que c'est un peu l'équivalent de notre Bob Denard à nous. FPS oblige, le scénario, vous vous en doutez, tient sur un ticket de métro : en gros, un organisme de la trempe de la CIA vous réquisitionne pour aller pacifier à coups de sulfateuse des groupuscules terroristes dans des pays considérés comme sous-développés par les Ricains ! La principale « attraction » de SoF, nous l'évoquions au début de ce texte, c'est sa violence et plus particulièrement la localisation des dégâts. Le titre de Raven va carrément plus loin que Golden Eye à ce niveau-là. Les ennemis réagissent avec un réalisme inégalé sous l'impact des balles. En zieutant le petit texte au dos de la boîte, j'ai appris qu'il existait 26 zones de dommage différentes ! Imaginez un peu le nombre de réactions ! Par exemple, si vous tirez avec une mitraillette sur un soldat ennemi, il se tortillera dans tous les sens façon « Actor's Studio ». Un coup de fusil à pompe à bout portant dans la tête et cette dernière explosera en morceaux dans une gerbe de sang laissant apparaître les jugulaires. Les déflagrations des grenades, quant à elles, entraîneront des démembrements. Si vous touchez l'ennemi à la jambe, il sautillera sur un pied en poussant des cris de douleur ; rien ne vous empêche non plus de viser le « zguègue » ou encore de vous acharner sur un cadavre, le corps réagira sous l'impact des balles. Évidemment, je ne vous cache pas que la première chose que l'on fait en découvrant le jeu, c'est d'expérimenter tout ça avec une application chirurgicale. Hum, parfois, il y a de quoi s'interroger sur les tenants et les aboutissants de la nature humaine !



Un coup de fusil à pompe à bout portant dans la gueule, et hop, plus de tête, alouette !

Le snipe à la manette donne envie de s'arracher les tifs par touffes ! Vive la souris !



Les réactions des soldats sont super prévisibles. L'I.A. laisse vraiment à désirer.

## Basique et dépassé

Pour le reste, on ne peut pas dire que SoF révolutionne le petit monde du FPS. Plus bourrin, tu meurs ! On fonce, on tire dans le tas et de temps

## fiche technique

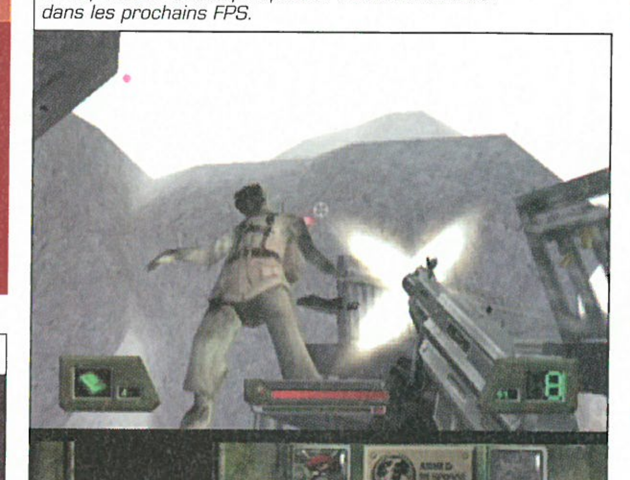
| | |
|---|---|
| Éditeur | Crave Entertainment (Ubi Soft) |
| Développeur | Raven et RuneCraft |
| Genre | First Person Shooter |
| Nbre de joueurs | 1 |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegarde |
| Nbre de missions | 31 |
| Spécial | Rien |
| Existe sur | PC |

## Tuons à la souris

Soldier of Fortune met à votre disposition une bonne petite douzaine d'armes : couteau, fusil mitrailleur, fusil de snipe, shotgun... Vous pourrez même utiliser des flash-grenades pour aveugler les soldats ennemis et vous coller sur les yeux des Night Goggles pour mieux tuer dans le noir. Bref, on retrouve ici le parfait arsenal du redneck de base. Mais attention, toutes ces armes se révèlent bien plus efficaces si l'on joue à la souris et au clavier. Il est en effet extrêmement difficile d'ajuster ses cibles avec le stick analogique, un vrai calvaire. Ne parlons pas de l'utilisation du snipe, qui demande au pad des combinaisons de touches carrément abracadabrantes !

Les plus sadiques pourront s'amuser à démembrer les cadavres à coups de shotgun !

Les animations des soldats sont ultra-réalistes : une spécificité technique que l'on aimerait retrouver dans les prochains FPS.



## Un titre ultra-violent et bas du front !

à autre, on doit appuyer sur des boutons pour ouvrir des portes ou encore éviter de shooter les quelques civils présents (NDTraz : Ça j'aime !!!) ! Franchement, j'ai eu l'impression de rejouer à Doom ! Si le rythme est assez soutenu, les affrontements ne demandent aucune finesse ; les niveaux sont dans l'ensemble assez linéaires et les missions n'offrent aucun rebondissement. Quant à l'I.A., ah ! ah ! Puisqu'il faut une référence, sachez qu'on se situe à des années-lumière des scripts de comportement des Marines d'Half-Life : les ennemis sont aussi réactifs que des carottes. Dans le meilleur des cas, ils effectueront une roulade devant votre mire ! Résultat, l'ennui l'emporte assez rapidement. Ne comptez pas trop sur l'aspect technique pour relever un peu le niveau. Le jeu étant basé sur le moteur vieillissant de Quake 2, les niveaux sont bien géométriques, il n'y a quasiment aucune interactivité avec le décor ; la modélisation des soldats demeure, quant à elle, largement en deçà de ce que l'on est en droit d'attendre d'une 128 bits. Le minimum syndical pour une Dreamcast. En plus, les loadings sont interminables. Pas besoin de vous faire un dessin, si vous recherchez un bon FPS, mieux vaut vous rabattre sur Hidden & Dangerous ou encore sur Rogue Spear ; ces deux titres, en dépit de quelques petites faiblesses techniques, ont le mérite d'innover et d'aller au-delà de la simple expédition punitive.

**Willow**

On sent les limites du moteur de Quake 2. Tout est géométrique. Bof.



Tiens, prends ça dans la gueule !

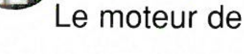
L'interactivité avec le décor est plutôt limitée. N'empêche qu'une balle en pleine tête, ça fait mal !

## Notes

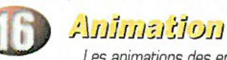


**13 Technique**
La console étant moribonde, les développeurs se sont limités à un simple portage de la version PC.





**12 Esthétique**
Le moteur de



**16 Animation**
Les animations des ennemis sont très réussies. En revanche, le moteur 3D n'est pas toujours très fluide.



**14 Maniabilité**
L'utilisation du snipe pose pas mal de problèmes. Mieux vaut jouer au clavier et à la souris.



**15 Sons**
Les bruitages d'armes sont plutôt réalistes et les ennemis s'expriment dans leur langue natale !

**13 Durée de vie**
L'action est tellement basique que l'ennui finit par l'emporter. En plus, il n'y a même pas de mode Deux Joueurs !



**+ Plus**
La localisation des dégâts. La motion capture, le rythme.



**– Moins**
Un gameplay sans la moindre finesse. L'idéologie, l'I.A., les chargements.



**5/10 Note d'intérêt**

## Plus loin...

Lors de sa présentation au salon de l'E3, SoF 2 a fait forte impression, grâce notamment à une réalisation graphique donnant dans l'hyperréalisme (visages, végétation qui bouge en temps réel...) et quelques bonnes idées de gameplay empruntées à Thief. On peut s'attendre à une adaptation sur Xbox.

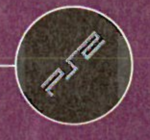
## L'avis de Willow

Le cas de SoF est simple : enlevez la localisation des dégâts et il ne reste pas grand-chose. Les combats donnent dans le bourrin et l'I.A. fait vraiment de la peine. En définitive, un jeu d'action super primaire, assez rythmé certes, sans concession aussi, mais surtout sans grand intérêt.

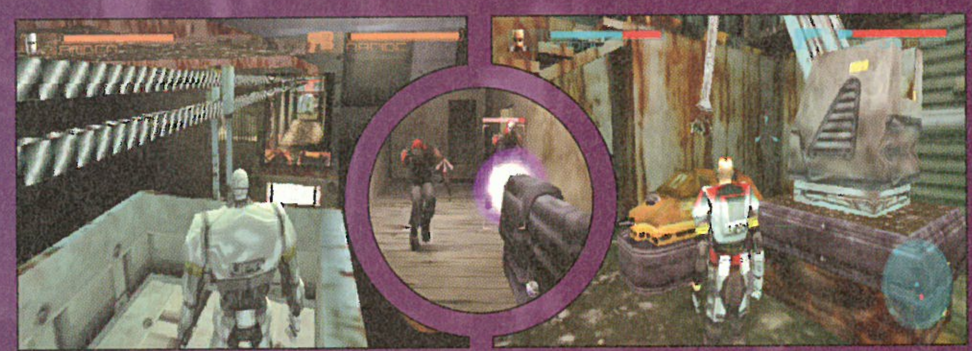
## L'avis de Kendy

Le FPS le plus violent est ici, ne cherchez pas plus loin. Les ennemis se laissent abattre comme des lapins et le sang gicle en cascade. Avec un peu de chance, vous pourrez même apercevoir des membres décoller. Ultra-bourrin, Soldier of Fortune constitue un bon défouloir. Dommage que sa durée de vie soit trop courte.

Machine **PlayStation 2** Genre **Aventure/Exploration**



# Project Eden



**En attendant le prochain volet des aventures de Lara Croft, Core Design tente de se prouver qu'il est capable de faire autre chose que du Tomb Raider. Un pari à moitié réussi pour le studio britannique qui nous livre un jeu truffé de bonnes idées mais pas toujours bien exploitées.**

Après cinq ou six années passées en compagnie de la mère Lara Croft, ça n'a pas dû être évident pour les développeurs de Core Design de passer à autre chose. On connaît tous les effets pervers des suites à répétition sur la créativité et les motivations artistiques. En tout cas, bien que Project Eden ait par moments de forts relents de Tomb Raider (nous y reviendrons un peu plus loin), ce nouveau jeu d'aventure aura tout de même permis aux géniteurs de l'héroïne la plus stéréotypée de l'univers du jeu vidéo de sortir un peu de ce ghetto ludique dans lequel il commençait à s'enfermer et se complaire dangereusement.

## Une bonne charpente

Déjà, premier bon point : à l'inverse de Tomb Raider, Project Eden a l'avantage de proposer aux joueurs un vrai background et surtout une trame scénaristique un peu moins simpliste qui va se dénouer au fur et à mesure de votre progression. L'action de ce jeu d'aventure/exploration vous propulse dans un futur proche très cyber-punk super pessimiste. Pour résumer rapidement la situation, la Terre est tellement surpeuplée que les populations sont obligées de vivre dans de gigantesques gratte-ciel formant de véritables cités-puits. Au sommet de la pyramide, comme d'hab', on trouve les capitalistes qui profitent des rayons du soleil, un verre de Chianti à la main ; en bas, les plus démunis, considérés comme la lie de la société, tentent de survivre dans les toxines, la crasse suintante et l'obscurité. Et vous dans tout ça ? Vous allez en fait incarner quatre membres de l'Urban Protection Agency, chargés d'enquêter sur la disparition des techniciens qui effectuaient des contrôles dans une usine de viande de synthèse (vache folle, quand tu nous tiens). Évidemment, derrière cette mission de routines se cache quelque chose de bien plus complexe que je ne vous dévoilerai pas !



Des combats vraiment confus. L'héritage de Tomb Raider, en quelque sorte.



## De bonnes idées

Tout le gameplay de Project Eden repose sur la coopération des quatre membres de votre équipe. Chaque personnage dispose de compétences qui lui sont propres : Carter, le leader du groupe, est un expert en communication, il est le seul à pouvoir interroger les PNJ et il aura accès également à certains terminaux. Minoko est plutôt spécialisée dans le piratage des systèmes de sécurité. André, lui, dispose d'outils qui lui permettent de réparer les mécanismes défectueux. Enfin, Amber est un cyborg capable d'évoluer dans les milieux les plus hostiles. Le jeu étant composé à 98 % de puzzles basés sur le déclenchement de mécanismes, il va donc falloir jongler avec toutes ces spécialités afin de progresser ! Ben ouais, on ne se débarrasse pas aussi facilement du spectre de Miss Croft. Seule grosse différence avec Tomb Raider, l'aspect plate-forme est quasiment inexistant. Globalement, ces puzzles sont plutôt bien torchés. On commence avec des cas de figure assez simples, genre Amber qui va traverser un nuage toxique pour activer le système d'aération et permettre aux autres de passer, pour arriver à des trucs bien prise de tête qui demanderont parfois un sens aigu de l'observation. Bref, il faut aimer le genre, car à la longue ça peut gaver. Heureusement, le gameplay a été conçu intelligemment. La gestion des quatre persos, tout d'abord, est relativement souple. Vous avez la possibilité de former des groupes grâce à un système d'ordres ultra-basique : « Halte » et « Suivez-moi ». Bien sûr, il est possible de prendre

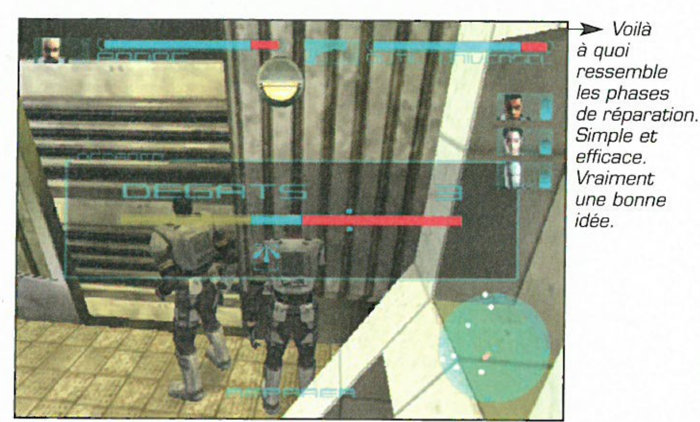
Ne vous fiez pas aux apparences, Amber est une fille !



## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Eidos |
| Développeur | Core Design |
| Genre | Aventure/Exploration |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 en écran splitté |
| Niveaux de difficulté | Aucun |
| Difficulté | Moyenne |
| Continues | Sauvegarde (1 bloc) |
| Nombre de niveaux | 8 |
| Spécial | Compatible Multi-tap |
| Existe sur | PC |

le contrôle de n'importe quel membre de l'équipe d'un simple « clic ». Encore plus tordu, pour accéder à certains endroits exigus, vous devrez utiliser des drones : un mini-tank et une boule volante équipée d'une caméra (merci Deus Ex). Sinon, concernant les phases de réparation et de piratage, plutôt que de vous faire appuyer bêtement sur un bouton de fonction, les développeurs ont eu la bonne idée d'imaginer des mini-jeux d'adresse : par exemple, lorsque vous devez réparer un système endommagé, une barre d'état apparaît ; là, il faudra déplacer avec précision un curseur dans une zone de réparation plusieurs fois d'affilée (tout dépend de son état, en fait). Évidemment, à chaque fois, cette zone diminue, rendant votre tâche toujours un peu plus difficile. Marrant.



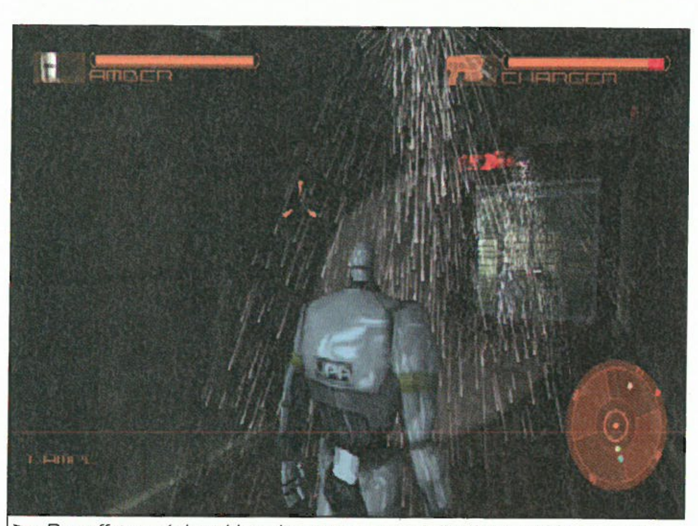
Voilà à quoi ressemble les phases de réparation. Simple et efficace. Vraiment une bonne idée.

## Un concept de coopération intéressant

### Le syndrome Tomb Raider

À côté de ça, à l'image des précédents titres du studio anglais, Project Eden est truffé de défauts irritants. Les phases de gunfights, tout d'abord, sont complètement ratées. La cause ? Des scripts d'I.A. catastrophiques (les ennemis courent dans tous les sens, du grand n'importe quoi) et un système de visée à la première personne défaillant. Impossible d'ajuster avec précision ; il y a bien un « Target Assist » mais il fonctionne vraiment mal. Il vaut mieux se planquer dans un coin et laisser ses compagnons faire la sale besogne. À cela s'ajoute un manque de finition digne d'une production de seconde zone : les textes des communications qui s'affichent en surimpression sont illisibles, les doublages français une fois de plus font vraiment pitié (un vrai foutage de gueule), la caméra ne se place pas toujours bien, notamment dans les endroits confinés et la mise en scène de certains événements fait très old-school. Enfin, la réalisation, en dépit du gigantisme des niveaux, n'est pas tout à fait représentative des capacités de la PS2 (bugs, textures basiques, ralentissement, persos bien carrés, animation « cheapos »). Malgré tout, PE mérite votre attention ; il est en effet possible de jouer l'aventure en coopération jusqu'à 4 en écran splitté (à 2, c'est l'idéal). Une option inédite pour un jeu de ce type, qui rend tout de suite la progression plus motivante et surtout plus amusante. Pourquoi pas, finalement.

**Willow**



Des effets spéciaux bien cheapos et une réalisation graphique un peu « just » pour de la PS2.

### Frag ou pas frag ?

Outre le fait qu'il est possible de vivre jusqu'à quatre cette aventure futuriste sans rencontrer trop de problèmes techniques (une grosse télé est toutefois vivement conseillée !), Project Eden propose des options multijoueurs un peu plus classiques, puisque vous pourrez vous affronter dans des arènes en Death-match ou en Capture de flag. Le système de combat n'étant pas le point fort du jeu (analogie pas assez précise), c'est sans aucun remords qu'on oubliera l'existence de ces petits modes de jeu. Les déplacements sont beaucoup trop lents et les armes, peu spectaculaires, ne permettent pas vraiment de s'éclater comme dans un FPS classique.

## Notes



**Technique**
Aucune prouesse à signaler ici. Moteur 3D basique, quelques conflits de caméra... on attendait plus de Core Design.



**Esthétique**
Des niveaux gigantesques et bien conçus, mais des textures sans relief et un character design sans personnalité.



**Animation**
Les animations manquent singulièrement de réalisme pour un jeu 128 bits. Quelques ralentissements.



**Maniabilité**
Cette note sanctionne les phases de gunfight vraiment pourries. Pour le reste, en revanche, tout roule !



**Sons**
Une ambiance sonore beaucoup trop discrète et des doublages français d'une qualité intolérable !

**16 Durée de vie**
Les niveaux sont énormes et les puzzles demandent pas mal de jugeote. À plusieurs, c'est plus facile.


**Plus**
Le concept puzzle/coop. De bonnes idées. Le jeu coopératif en écran splitté.


**Moins**
Les gunfights, les graphismes. Il faut aimer les puzzles.

### Note d'intérêt




seul



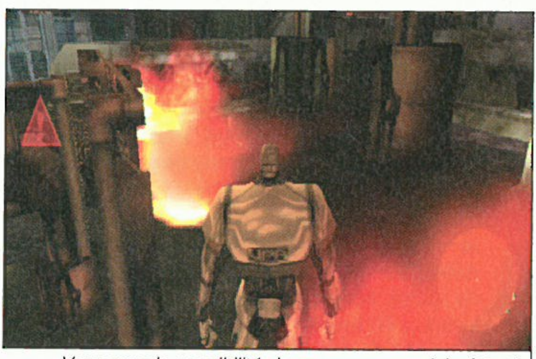
à plusieurs

### Plus loin...

Raaah ! En toute logique, le prochain titre d'Eidos, Commandos 2, devrait révolutionner le petit monde de la console. Assurément l'un des jeux le plus attendus sur PlayStation 2 avec Metal Gear Solid 2 ! Encore un peu de patience, c'est pour bientôt !



Une aventure entièrement basée sur la résolution de puzzles.


Vous avez la possibilité de passer en vue à la 1re personne. Très pratique dans certaines situations.



### L'avis de Willow

De bonnes idées, une réalisation un peu faiblarde, quelques problèmes de gameplay, Project Eden est clairement une production bancale mais la possibilité de vivre l'aventure avec plusieurs potes rend le titre presque indispensable pour les amateurs de puzzles tomb-raideriens.

### L'avis de Chris

Project Eden est un titre intéressant qui possède au moins une grande qualité : on a régulièrement envie d'y revenir, et ce malgré la frustration intense que l'on peut parfois ressentir. Privilégiez les parties à plusieurs, même pour le mode Scénario normal. Ce jeu n'est pas destiné, à la base, à être vécu comme une expérience en solo...

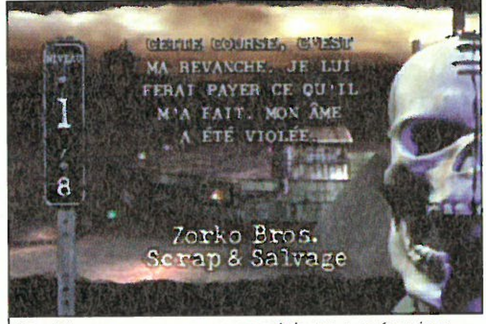


# Twisted Metal : Black



**Twisted Metal, c'est du concentré d'action pure, pas franchement très fin, mais assurément défoulant. Malgré un intérêt limité, la série a de nombreux fans. L'arrivée d'un nouvel épisode sur PS2 fait donc figure de petit événement même si les détracteurs du jeu sont nombreux et ne lui trouvent guère d'intérêt...**

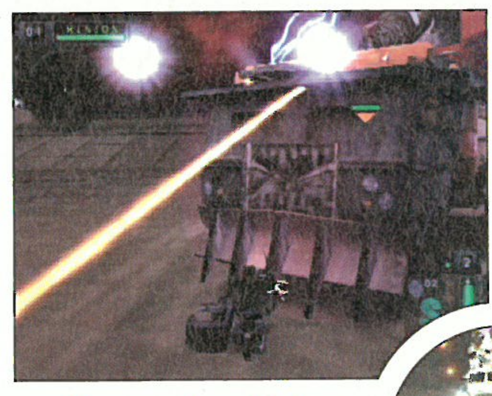
Twisted Metal, c'est de l'autotamponneuse version jeu vidéo, avec des missiles, des mitraillettes, des super attaques et des autoroutes transformées en véritables champs de bataille. Les deux premiers épisodes, sortis sur PSone il y a déjà bien longtemps (le premier TM a vu le jour début 96 en Europe), avaient trouvé leur public. Il faut bien avouer que malgré leur manque d'intérêt notoire, ces deux jeux sortis sous le label Singletrac se révélaient singulièrement défoulants. Puis Twisted Metal 3 et 4 (développés par 989 Studios) sont arrivés, et les fans ont été déçus dans leur immense majorité. Avec Twisted Metal : Black, Singletrac renaît en partie de ses cendres puisque de nombreux employés de l'époque se retrouvent aujourd'hui affiliés à Incog. Inc. (abréviation de Incognito Incorporated). Une bonne chose, manifestement, car la version PlayStation 2 est un produit qui se défend.




Chaque personnage possède un « scénario » dévoilé au fil des niveaux.

## fiche technique

| | |
|---|---|
| Éditeur | Sony C.E.E. |
| Développeur | Incog. Inc. |
| Genre | Course/Tir |
| Nbre de joueurs | 1 à 4 simultanément |
| Niveaux de difficulté | 3 |
| Difficulté | Difficile |
| Continues | Sauvegarde |
| Nbre de véhicules | 14 |
| Spécial | - |
| Existe sur | Rien d'autre |



## Des modes de jeu très complets

TMB propose plusieurs modes de jeu intéressants. En solo, vous avez droit aux modes Scénario, Challenge et Endurance. Le mode Scénario vous invite à traverser huit niveaux avec un seul personnage. À chaque stage franchi, vous gagnez deux vies (ce qui n'est pas du luxe, vu la difficulté du jeu). On vous donnera souvent l'occasion de choisir entre deux niveaux différents, pendant votre progression. Une bonne façon de rejouer (a priori avec un autre perso), histoire de tous les découvrir. Les cinématiques sont peu nombreuses en mode Scénario (il n'y en a pas du tout dans les autres modes), avec une intro, une cut-scene intermédiaire (après avoir vaincu Minion, l'énorme camion) et une fin (glauque). Bref, si les histoires des personnages se veulent ici plus denses et recherchées (tout est relatif), on ne peut pas dire qu'elles soient servies par des cinématiques de grande qualité. Mais c'est un détail sans grande importance... En mode Challenge, vous choisissez un personnage, puis décidez de vous battre contre un maximum de huit voitures. Au début, de nombreux niveaux sont « lockés », mais vous pouvez les ouvrir en récupérant des cubes noirs en mode Scénario (ils sont évidemment bien cachés) ou bien encore en réalisant de bons scores sur les différents circuits du mode Endurance. Un mode qui, comme son nom l'indique, vous invite à détruire des engins ennemis à l'infini, jusqu'à votre propre destruction.

Les explosions se révèlent on ne peut plus réussies. Ça tombe bien, il n'y a que ça...

Il y a également trois modes multijoueurs : Coopération, Deathmatch et « Last Man Standing ». En Deathmatch, deux, trois ou quatre joueurs s'affrontent en même temps. Il n'y a pas ici de voitures contrôlées par l'ordinateur. Chacun peut jouer pour soi, évidemment, mais il est également possible de former des équipes. Le mode « Last Man Standing » (dernier homme debout) vous propose de conduire quatre véhicules différents. Dès que l'un d'eux est détruit, vous prenez les commandes du suivant, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un survivant. Reste enfin le plus intéressant : la Coopération. Celle-ci vous fait jouer à deux au mode Scénario, normalement uniquement disponible en solo. Cette possibilité est remarquable et trop rarement utilisée. On l'apprécie donc tout particulièrement ici. Enfin, j'me comprends...

## C'est la guerre !!!

Les niveaux et les armes sont assez nombreux. Ils sont également très divers. C'est ce qui fait tout l'intérêt de ce jeu. La taille des niveaux peut varier, allant du très grand (stage de l'autoroute, du bateau...) au tout petit (le stade, les toits...). Chaque stage peut être partiellement détruit, ce qui permet, parfois, de découvrir certains secrets. En ce

qui concerne les armes, on nage dans le délire guerrier le plus total avec une gatling (mitraillette) de base pour tous les véhicules, mais aussi et surtout des tas de bonus « Armes » très puissants. Citons le missile téléguidé, celui de feu ou encore le « power missile », au pouvoir de destruction impressionnant. Il y a aussi les bouteilles de gaz, inflammables, ou encore le « ricochet », qui rebondit jusqu'à trouver une cible. Les plus intéressantes, toutefois, sont les armes les plus rares : Reticle, Satellite et Zoomy. Pour le « Reticle », un carré vert apparaît sur l'écran. Appuyez sur « feu » une première fois puis essayez de « locker » un adversaire sans le quitter des yeux. Au bout de cinq secondes, appuyez de nouveau sur « feu » et un maximum de 10 missiles vont alors tomber comme des trombes sur votre ennemi. La colère de Dieu version jeu vidéo... Le principe des deux autres armes est à peu près le même, et elles font toutes de véritables ravages. Seules les attaques spéciales de certains personnages (la faucille de M. Grimm, par exemple) peuvent se révéler plus puissantes. Bref, comme on peut le constater, TMB est un jeu très complet dans son genre et on ne peut pas lui reprocher de ne pas être soigné. L'apprécier ou non est ensuite une question de sensibilité. Ainsi, certains joueurs ne lui trouveront aucun intérêt véritable, et on reconnaîtra qu'ils n'ont pas forcément tort... Les anciens fans de la série peuvent en tout cas se laisser tenter sans aucun problème. Ils ne le regretteront certainement pas, eux.

**Chris**

Visuellement, TMB se défend. On regrettera simplement les mornes décors, toujours un peu sombres.

# Un titre simple et survitaminé, qui se distingue surtout par son mode coopératif original

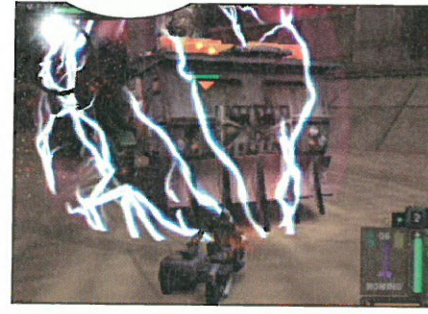
## Quel bon goût...

TMB met en scène des personnages échappés d'un asile psychiatrique. Parmi eux, des meurtriers, des psychopathes, de pauvres âmes perdues... Bref, il n'y a ici que des « tordus » (twisted) que l'on ne désire aucunement croiser au coin de la rue. M. Grimm, par exemple, a fait la guerre du Viêt-nam et il a dû manger un de ses amis pour survivre lorsqu'il était prisonnier. Pour ne jamais oublier cet acte de cannibalisme, il porte, en guise de masque, le crâne de Benny (son ami). Lorsque vous terminez le jeu avec M. Grimm, vous retrouvez la personne qui a fait de vous un mangeur d'hommes et vous la tuez avec une hache... avant de la dévorer. Les histoires des personnages de TMB ressemblent à chaque fois à un petit cauchemar de ce genre (était-ce bien nécessaire ?) et les concepteurs du jeu semblent prendre un malin plaisir à cultiver ce côté malsain. Pas étonnant, dans ces conditions, que la page Internet officielle du jeu (www.scea.com/games/categories/shooter/tmb/home.html) vous demande si vous avez plus de 17 ans avant de vous laisser voir son contenu. Cela étant dit, on n'y trouve rien de bien gore...



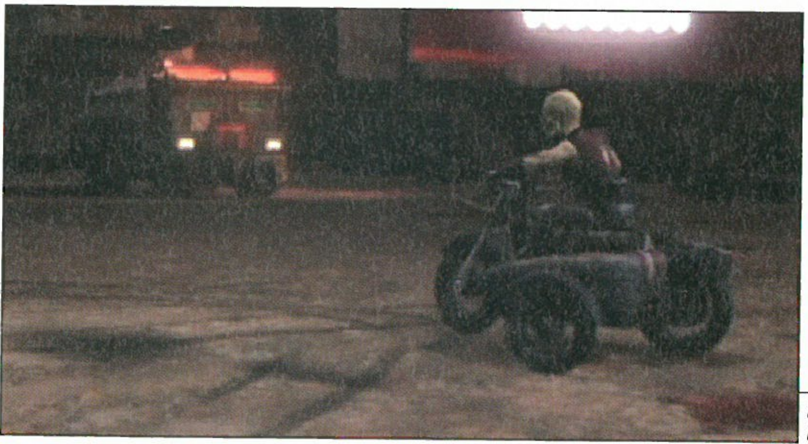


Le mode Deux Joueurs reste d'une fluidité exemplaire. Un bon point.



Minion, l'énorme camion, possède un point faible. À vous de le découvrir si vous voulez le vaincre... et désigner le maillon faible !

Dans certains stages, il est difficile de reconnaître les limites du terrain. Résultat, on tombe souvent bêtement dans le vide.



Les cinématiques sont en général de qualité moyenne. Rien de transcendant...

## Notes




### Technique

Les multiples effets visuels et explosions supportent un côté défoulant indéniable.




### Esthétique

Les engins sont plutôt bien modélisés, les décors assez soignés... Ensemble toutefois un peu trop sombre.




### Animation

Du 60 images/s en solo, quasiment pas de ralentissements en multijoueur... C'est très fluide.




### Maniabilité

Les véhicules répondent au doigt et à l'œil, mais l'ensemble est un peu brouillon.




### Sons

C'est la guerre dans un jeu de « course », avec des musiques certes grandiloquentes mais un peu décalées.




### Durée de vie

Pour un titre de ce genre, TMB se défend bien. Le mode Multijoueur promet des parties à répétition.



### Plus

Réalisation d'ensemble de qualité. Action intense. Pas mal d'armes différentes et de véhicules.



### Moins

Peut être considéré comme franchement bourrin et trop brouillon.




### Note d'intérêt

## Plus loin...

**TMB connaît un succès phénoménal dans certains pays (notamment aux États-Unis). Il faut dire que de nombreux sites Internet de renom (IGN, Gamespot, etc.) lui octroient des notes excellentes. La moyenne est au-dessus de 9/10 ! Comment expliquer un tel engouement ? À mon avis, il faut mettre cela sur le compte du « fast play » et du caractère de l'Américain moyen. Le jeu est fun, speed, plutôt bien réalisé... Pourquoi ne pas s'emballer après tout ? Nous restons pour notre part plus mesurés, et 7/10 est un maximum que certains à la rédac trouvent déjà trop bien payé... Qu'ils meurent !**

## L'avis de Chris

*Je ne suis pas le plus grand fan de la série des Twisted Metal (c'est un doux euphémisme). Je dois néanmoins reconnaître que cet épisode possède quelques qualités, même si j'ai du mal à passer des heures devant un jeu où tout n'est que crissements de pneus et explosions. Un jeu idéal pour se défouler, c'est toujours ça...*

## L'avis de Kendy

*Techniquement très réussi, le jeu n'en est pas moins profondément répétitif et lassant. Son concept se limite à rétamer les « caisses » de ses adversaires dans une éternelle danse de la mort. Étant un fervent défenseur de la cause poétique et du romantisme, je n'arrive pas à adhérer à cette vision très américaine du fun.*

# Toutes les sorties européennes

***Encore une rubrique Zappings très embourgeoisée ce mois-ci, avec pas moins de 20 titres passés sur le grill du Test implacable de nos rédacteurs-okans. Certains auraient assurément mérité un meilleur sort, mais, faute de place, ils ont fini leur triste vie ici. D'autres, en revanche, n'ont pas échappé aux foudres de notre ire vidéoludique, en se prenant une sacrée remontée de bretelles. Car les jeux vidéo, on les teste aussi et surtout pour vous éviter de jeter vos deniers par les fenêtres. À bon entendeur…***



Advance Wars

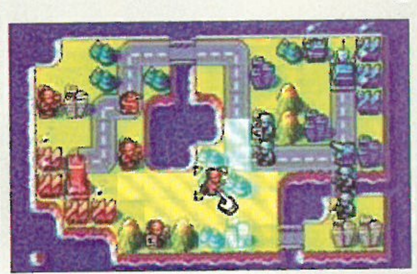
...le, L'Empire Perdu

...erman Tournament

## Advance Wars

Les jeux se suivent et ne se ressemblent décidément pas sur la GBA, console de tous les genres. Shoot, action, aventure, RPG et maintenant simulation-RPG avec Advance Wars. Graphiquement très naïf puisqu'on n'y voit jamais de cadavre et que votre rival ressemble plutôt à un Père Noël, AW dispose heureusement d'atouts qui feront oublier ces petits reproches. Première surprise : les possibilités sont immenses ! À la tête d'un grand nombre de troupes, le joueur pourra en plus, s'il en a les moyens, faire construire de nouvelles unités en cours de bataille. De plus, chaque commandant aura des super pouvoirs comme changer le climat ou réparer des unités endommagées. Les connaisseurs se retrouveront en face d'un Langrisser mignon, les autres face à une manière très agréable d'essayer ce style de jeu si particulier.

**Greg**





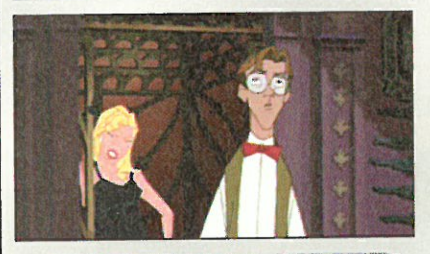
7 — Éditeur : Nintendo — Machine : Game Boy Advance

## Atlantide L'Empire Perdu

Pour Disney, la sortie d'un jeu vidéo simultanément au film du même nom est une véritable coutume. Et c'est encore le cas pour Atlantide. Des graphismes plutôt réussis mais pas transcendants, un intérêt de jeu présent mais pas du tout original (changer de personnage selon les situations, chercher les lettres du mot Atlantide). Un jeu qui ne marquera pas les esprits mais qui fera passer un bon moment. Est-ce un crime ? Non, mais comme on parle de soupe musicale ou d'easy-listening en musique, on parlera ici de soupe ludique ou d'easy-playing pour le produit familial déjà vu de l'année. Pas mauvais, mais un manque total de personnalité.

**Greg**



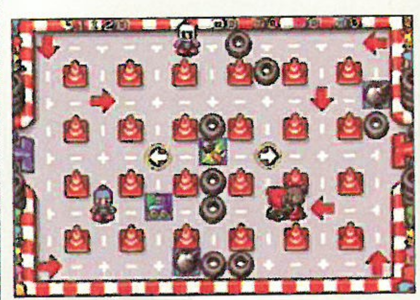


6 — Éditeur : Disney Interactive — Machine : PSone

## Bomberman Tournament

Ce Bomberman GBA est une version inédite qui va rallier les amateurs de l'ancienne mouture NEC à ceux de l'opus N64, avec un mode Battle (8 environnements) 4 joueurs (une seule cartouche !) mais aussi une section aventure à la Zelda ! Si, en solo, on a affaire à un RPG assez basique, en multijoueur, le titre atteint des sommets de fun ! La compétition à plusieurs peut alors commencer, et ce sous un déluge de menaces verbales obscènes et de bonus salvateurs (multi-bombes, vitesse, virus…). Bomberman ravira aisément tous les possesseurs de GBA à la recherche de divertissement de groupe. À moins d'être équipé bien évidemment de plusieurs câbles Link…

**Kendy**



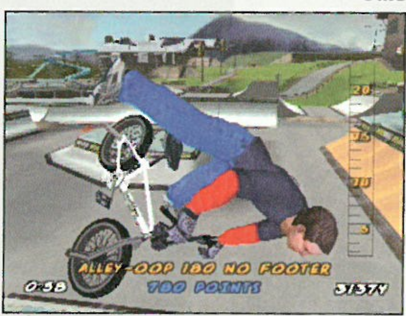


8 — Éditeur : Activision — Machine : Game Boy Advance

# Dave Mirra Freestyle BMX 2

Cette suite 128 bits est une véritable déception… À peine la première partie lancée, un constat s'impose : la réalisation fait franchement peine à voir ! Les textures sont simplifiées au maximum, les riders sont tout raides, ça manque complètement de pêche… On devient allergique au jeu au bout de deux minutes ! En plus, question gameplay, la formule est devenue trop grand public par rapport au premier épisode.
Et c'est bien dommage, car les niveaux étaient vraiment super vastes, il y avait quelques idées originales, et un nouveau système de combinaison d'animations dans les tricks aurait pu rendre le jeu intéressant… Sur PS2, Dave Mirra a perdu tout son charme. Bouh !

**Julo**





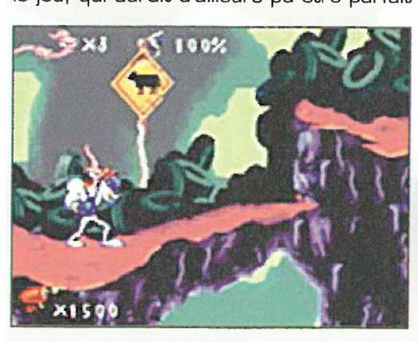


**4** — *Éditeur : Acclaim* — *Machine : PlayStation 2*

# Earthworm Jim

Ce bon vieux Earthworm Jim ! Si, graphiquement, le titre n'a pas pris une ride, on sera frappé en revanche par l'indigence dont fait preuve la bande sonore. Les bruitages et les musiques font peine à entendre et réussissent à saboter le jeu, qui aurait d'ailleurs pu être parfait avec des programmeurs de meilleure volonté. Car le portage est ici basique. Cependant, le soft reste cultissime, avec des challenges sans cesse renouvelés et des animations dignes d'un dessin animé. De plus, l'ambiance est déjantée et le niveau de difficulté fort relevé. Les joueurs ayant connu le titre sur 16 bits se souviendront sans peine du stressant passage du bathyscaphe… En somme, EJ est un (très) bon titre mais un calvaire pour les oreilles !

**Kendy**



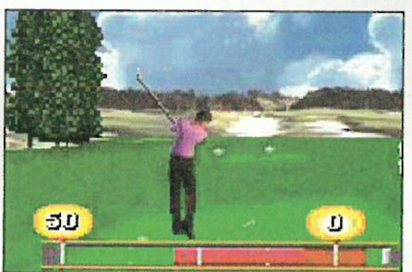


**7** — *Éditeur : THQ* — *Machine : Game Boy Advance*

# ESPN Final Round Golf

Le premier soft de golf à débarquer sur la GBA. Le titre présente 4 modes de jeu (Tournois, Stroke, Match et Entraînement) et une palette de 14 bourgeois adeptes du green. Même si FRG est loin d'être mauvais, il ne laisse pourtant pas un souvenir impérissable. Malgré ses bonnes idées (rotation du terrain, affichage de la distance couverte selon les différents clubs), son gameplay demeure assez basique. Le dénivelé du terrain n'est pas pris en compte, de même que les conditions météo. Mario Golf sur GBC nous avait bien plus bluffés à l'époque de sa sortie. Pour conclure, FRG est donc un jeu moyen qui fera patienter les férus de la discipline en attendant un quasi-certain Mario Golf sur GBA.

**Kendy**






**6** — *Éditeur : Konami* — *Machine : Game Boy Advance*

# Final Fight One

Dieu soit loué. Final Fight One arrive enfin chez nous ! Le soft dispose de tous les niveaux originaux de la mouture arcade. Cependant, la censure a encore frappé : les filles de joie agressives ont été remplacées par des punks qui font plus « clean » pour la morale. Sinon, le jeu reste génial pour ceux qui n'ont pas peur de rosser du truand à répétition sans se lasser. Avec sa réalisation parfaite et son mode Deux Joueurs via la câble Link (avec 2 cartouches !), les anciens fans du beat them all mythique réaliseront un vieux fantasme : celui de posséder une véritable borne de café au creux de la mimine !

**Kendy**




**8** — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Game Boy Advance*

# Iridion 3D

Iridion 3D est un jeu de tir mais aussi une démonstration technique de ce que peut nous offrir une GBA exploitée. Les divers effets utilisés ici donnent l'impression de jouer à un soft en 3D grâce à un défilement du terrain en profondeur et des assauts de vaisseaux ennemis sortant du fond de l'écran. Le fameux Mode 7 est optimisé dans toute sa latitude et nous en

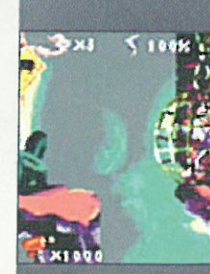


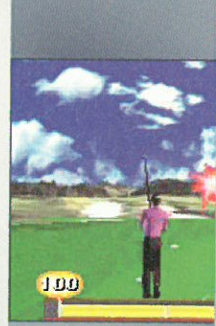
met plein la vue ! Malheureusement, le gameplay est pauvre et l'action redondante à souhait. Les armes ne sont pas spectaculaires non plus. Avec ses six niveaux assez coriaces, vous risquez d'avoir un goût d'amertume au lieu de connaître l'extase.

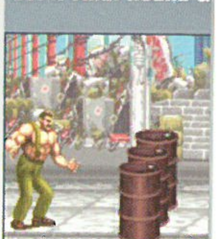
**Kendy**



**5** — *Éditeur : THQ* — *Machine : Game Boy Advance*

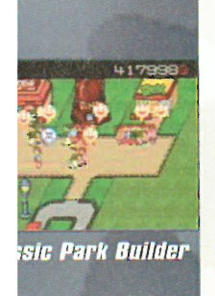

Earthworm Jim


ESPN Final Round G


Final Fight One


Iridion 3D





ssic Park Builder

kou et la Sorcière

Madden NFL 2002

FL QBC Club 2002

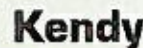
Pitfall The Mayan Adventure

## Jurassic Park **Builder**



Dans le style jeu de gestion à la Theme Park, JPB fait très fort. Vous disposez au départ d'un capital que vous devez faire fructifier en ouvrant une attraction dédiée aux dinosaures. Après l'avoir baptisée, il est possible de poser des statuettes de Raptor, des fontaines, des chaînes de restau... Sans oublier d'effectuer des recherches d'extraction d'ambre pour obtenir de nouvelles races de créatures préhistoriques et en exploiter le commerce. Vous l'aurez compris, JPB est un simulateur de PDG assez sérieux derrière cet habillage « gnan-gnan ». Un excellent titre qui ne se destine qu'aux amateurs du genre.

**Kendy**





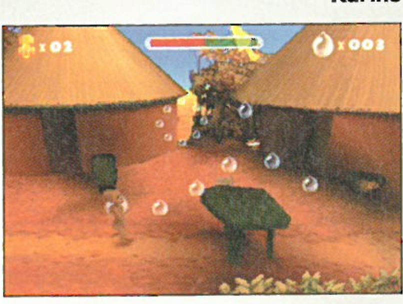

7 — *Éditeur* : **Konami** — *Machine* : **Game Boy Advance**

## Kirikou **et la Sorcière**



Film d'animation au budget moyen, *Kirikou et la Sorcière* est sorti discrètement sur les écrans en 1998, avant de connaître un succès retentissant. L'histoire s'inspire d'un conte africain dans lequel on raconte qu'un village est persécuté par la sorcière Karaba et ses fétiches. Kirikou est un petit bébé qui parlait déjà avant de naître et qui va combattre l'ignorance de son village et délivrer la sorcière du mal qui la ronge. Kirikou est modélisé en 3D dans un univers en 2D très coloré, où il doit toujours suivre un chemin précalculé. Les petites mains devront jongler entre les flèches directionnelles et les boutons. On dénombre trop de défauts pour être satisfait, entre autres un manque de visibilité flagrant. Dommage, je l'aime bien moi Kirikou !

**Karine**



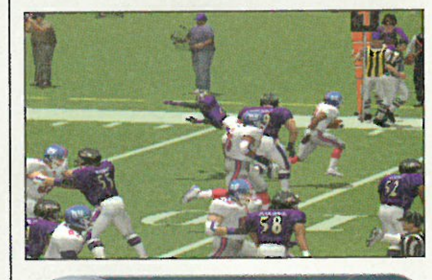
5 — *Éditeur* : **Wanadoo Edition** — *Machine* : **PSone**

## Madden NFL **2002**



Cette édition 2002 du foot US d'EA est un véritable petit bijou, tant d'un point de vue technique que ludique. Les développeurs ont non seulement amélioré l'aspect visuel (cut-scenes plus variées, visages plus naturels...) et la motion capture, mais aussi apporté des changements significatifs au gameplay : vous pouvez modifier les routes des receveurs sur la ligne de « scrimmage » quand vous constatez une faiblesse dans la défense adverse ou encore changer la configuration des blocages de vos défenseurs. Les couvertures anti-passe sont désormais plus efficaces, et on peut effectuer des passes basées sur une trajectoire (le QBC mène le receveur, en fait) et changer le comportement des arrières défensifs lors des audibles. Sinon, le mode Franchise s'est encore étoffé. Pour résumer, un millésime tout simplement exceptionnel !

**Willow**



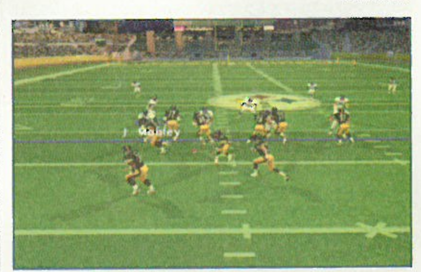
9 — *Éditeur* : **EA Sports** — *Machine* : **PlayStation 2**

## **NFL QBC** Club 2002



Dans l'absolu, cette édition 2002 de NFL QBC n'est pas un mauvais jeu : le gameplay est plutôt agréable, les options tactiques sont supra fournies et les développeurs ont pensé aux débutants. En effet, au moment du choix des formations défensives, une petite jauge située en haut de l'écran vous indique s'il s'agit d'un schéma « anti-course » ou au contraire « anti-passe ». En dehors de ça, malheureusement rien de bien nouveau à signaler, on nage en pleine réactualisation. Le titre d'Acclaim est juste à des années-lumière du dernier Madden d'EA Sports.

**Willow**



5 — *Éditeur* : **Acclaim** — *Machine* : **PlayStation 2**

## **Paris-Dakar** Rally



Sous licence officielle du Paris-Dakar, cette simulation de rallye opte pour une approche radicalement arcade de la discipline. Ici, pas de chichi, pas de GPS, ni de navigation à la boussole en plein désert. Nan, on enquille les Spéciales aux commandes d'un 4X4, d'une moto, d'un Quad ou d'un Buggy (au choix) et roule ma poule ! Ça va très (trop ?) vite, c'est ni foncièrement beau, ni foncièrement laid ; en revanche, le pilotage se révèle un tantinet « space ». La direction est trop franche et on zigzague sans cesse comme un alcoolo pour conserver le cap. Autre reproche : le côté hors-piste est royalement absent, ce qui la fout mal, vous en conviendrez, pour un jeu associé à un rallye où les escapades en dehors des sentiers battus sont légion. Bref, c'est pas que Paris-Dakar soit vraiment mauvais... non, tout juste facultatif, plutôt.

**Elwood**



4 — *Éditeur* : **Acclaim** — *Machine* : **PlayStation 2**

## **Pitfall** The Mayan Adventure



Pitfall se tape un petit lifting pour sa conversion sur GBA. Harry, l'aventurier des temples maudits, dispose désormais d'une taille plus conséquente à l'écran et jouit de mouvements (ramper, fouetter ses adversaire, sauter...) plus dynamiques. Vous affronterez des serpents, des squelettes et des chauves-souris à travers 11 stages dépaysants (les ruines, la mine, le temple, la forêt...). Le jeu est une réussite totale, malgré son aspect répétitif. Les amateurs d'action pourront se procurer ce jeu les yeux fermés pour accéder à une production à la fois exotique et chiadée.

**Kendy**



8 — *Éditeur* : **THQ** — *Machine* : **Game Boy Advance**

# Ready 2 Rumble 2 Boxing

Contrairement à ce que l'on pense, tous les jeux GBA ne sont pas bons. La preuve : R2R2 n'a pour lui que l'image prestigieuse de ses versions sur consoles de salon. Les combattants ont une taille ridicule, bien qu'animés de façon fluide, et vous vous déplacez latéralement sur le ring via un antique effet de rotation. Malheureusement, la prise en main et l'interface de combat sont trop limitées. Le gameplay est super bourrin et n'autorise aucune stratégie. Avec ses 11 personnages en 2D digitalisés et ses 3 pauvres options (Arcade, Championnat, Survie), on ne voit absolument pas comment les amateurs de softs de baston pourraient prendre leur pied. D'autant plus que Super Street Fighter Revival X devrait sortir incessamment sous peu en officiel...

**Kendy**







# Rune

Issue de la version PC appelée Rune : Halls of Valhalla, qui reprend le moteur d'Unreal Tournament, cette mouture PS2 souffre d'un grand nombre de défauts qui nous ramènent à l'époque où se déroule cette aventure, à savoir les Vikings. Avec un système de vue à la 3e personne, le brave, ou plutôt le « pauvre keum » que vous devrez incarner, aura une quinzaine d'armes à sa disposition (massue, hache, épée...) pour venir à bout des clans, des squelettes et autres ennemis qui fourmillent dans les 40 niveaux du jeu. Mal réalisé et doté de décors vides et indignes de la 128 bits, Rune nous renvoie même à l'âge de pierre ! Allez, vos paupières sont lourdes, vous dormez et à votre réveil, vous ne vous souviendrez plus de ce titre !

**Mister Brown**



**2** — Éditeur : Take 2 Interactive — Machine : PlayStation 2

# The Italian Job



Adaptation du film anglais du même nom sorti dans les années 60, The Italian Job est un simple Driver-like bien en dessous de l'original. Les trois environnements proposés (Londres, Turin et les Alpes) sont relativement grands, mais graphiquement, on est loin du top.




Les missions sont tout ce qu'il y a de plus classique, c'est amusant un quart d'heure, mais au-delà, on est lassé de faire toujours la même chose. Quant à la conduite, ben c'est moyen. Un tout petit jeu... tout petit... minuscule même.

**Angel**



**5** — Éditeur : SCI — Machine : PSone

# Thunderhawk Opération Phoenix



Si Thunderhawk se retrouve au milieu des zappings, c'est à cause d'un manque de place. Le jeu d'hélicoptère de Core Design se classe sans problème parmi les meilleurs shoots 128 bits du moment. Sans être exceptionnelle, la réalisation tient la route (plus que dans Dropship) et les développeurs ont su prendre des risques en proposant aux consoleux des choses un peu plus sophistiquées que d'habitude : une gestion des ailiers en temps réel, un cockpit virtuel, des armes en nombre limité ou encore un système de visée de type snipe. Pas question cependant de parler de simulation ; on reste clairement dans le domaine de l'arcade, même si les combats avec les unités ennemies demandent un minimum de finesse (savoir utiliser le terrain pour feinter). On regrettera toutefois que la difficulté soit si peu progressive : les premières missions sont carrément super dures ; perso, je me suis arraché les cheveux ! Si vous aimez le fire & forget et les gros challenges, foncez !

**Willow**

**7** — Éditeur : Eidos — Machine : PlayStation 2

# UEFA Challenge



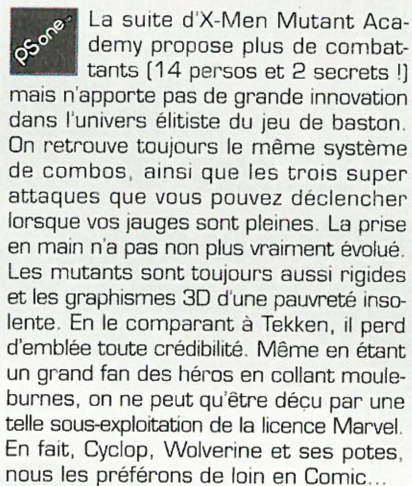
Parmi tous les jeux de football sortis sur PS2, il y a quand même pas mal de daubes. En voilà une nouvelle à rajouter ! Sur PSone, c'était nul, sur PS2, c'est pas mieux. Les graphismes sont moches, les joueurs font vraiment pitié et ont l'intelligence de Bubulle, feu le poisson rouge d'Elwood, tout en possédant l'aisance motrice de Christopher Reeves. En revanche, la construction de jeu est potable et au moins, on ne peut pas traverser tout le terrain en dribblant la totalité de l'équipe adverse. À part ça... Bon ok, la licence UEFA permet de jouer à toutes les compétitions que gère cet organisme, mais cela est bien insuffisant pour rendre le jeu attractif... Lorgnez plutôt du côté de Pro Evolution Soccer de Konami !

**Angel**



**4** — Éditeur : Infogrames — Machine : PlayStation 2

# X-Men Mutant Academy 2

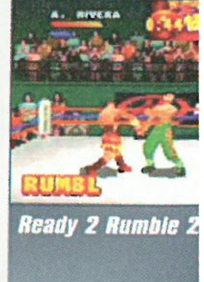


La suite d'X-Men Mutant Academy propose plus de combattants (14 persos et 2 secrets !) mais n'apporte pas de grande innovation dans l'univers élitiste du jeu de baston. On retrouve toujours le même système de combos, ainsi que les trois super attaques que vous pouvez déclencher lorsque vos jauges sont pleines. La prise en main n'a pas non plus vraiment évolué. Les mutants sont toujours aussi rigides et les graphismes 3D d'une pauvreté insolente. En le comparant à Tekken, il perd d'emblée toute crédibilité. Même en étant un grand fan des héros en collant moule-burnes, on ne peut qu'être déçu par une telle sous-exploitation de la licence Marvel. En fait, Cyclop, Wolverine et ses potes, nous les préférons de loin en Comic...

**Kendy**

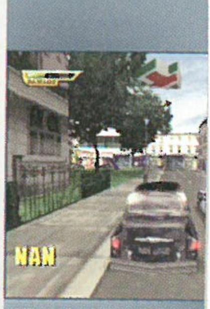



**4** — Éditeur : Activision — Machine : PSone




Ready 2 Rumble 2

The Italian Job

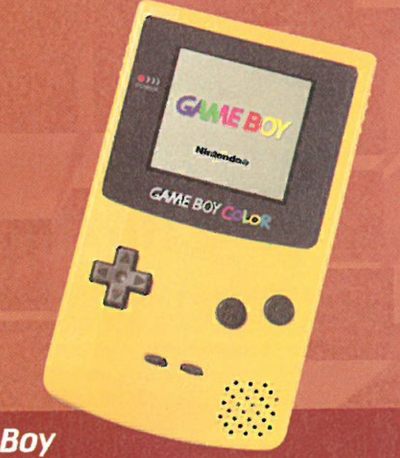


Thunderhawk Opér Phoenix



X-Men Mutant Aca

# Toutes les sorties Game Boy Color




**Ce mois-ci, nous nous coltinerons uniquement trois jeux sur Game Boy Color. Ça sent la machine en déclin. Est-ce un indicateur fiable ou bien juste une circonstance des temps ? Seul l'avenir pourra nous le dire. Toutefois, vous trouverez dans cette rubrique des jeux qui restent dans l'ensemble de qualité ! Peut-on cependant subodorer une déchéance intrinsèque de la plus populaire des consoles ? La question a le mérite de rester en suspens...**

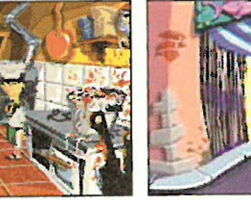
## The Fish Files



Dans la plus pure tradition des premiers jeux d'aventure sur PC à la Leisure Suit Larry, The Fish Files vous convie à une enquête intrigante à la recherche de votre poisson kidnappé dans son bocal. Vous incarnez Dante, un jeune homme au physique de benêt qui crèche dans un pensionnat d'étudiants allemands. Mais ne vous fiez surtout pas aux airs de crétin des protagonistes du soft, car il vous faudra énormément de jugeote pour venir à bout de cette très longue aventure aux énigmes surpuissantes. Dans la même veine que la saga des délirants Space Quest sur PC, attendez-vous à effectuer des actions hors de la logique humaine. Du genre mélanger de l'eau à du sucre dans une chope spéciale pour décoller la serpillière du concierge ! Bref, l'histoire est bourrée d'humour et de rebondissements à tout va comme on les aime. De plus, l'interface est très simple de prise en main et la réalisation de bon goût, grâce à de somptueux écrans fixes en guise de décors. Sympathique et entraînant, TFF constitue donc une très agréable surprise pour cette rentrée GBC.




*Éditeur : Microids*
*Genre : Aventure/Enquête*
*Machine : GB Color*
*Compatibilité GBA : Oui*







## Monsters Crazy Dracula





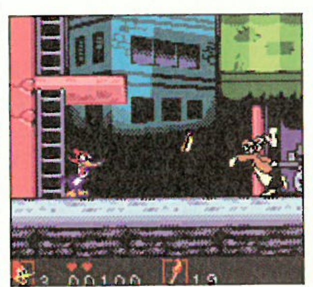


À première vue, on pourrait croire que Dracula est un jeu d'aventure vu de haut à la Zelda. Mais quelle grosse erreur ! Il s'agit en fait d'un soft d'action d'ailleurs très bien fichu, qui vous place dans la cape d'un prince des ténèbres en quête de délivrance de ses congénères. Pour cela, vous affronterez les sous-fifres du grand inquisiteur dans 11 stages variés. Vous y trouverez des objets magiques indispensables, mais aussi des tonnes d'énigmes de progression avec des éléments du décor que vous pourrez déplacer. Un titre qui nécessite à la fois de la matière grise et de bons réflexes, en somme ! Autrement, la réalisation est d'excellente facture, avec des protagonistes en SD fort attachants et des animations détaillées. Grosso « merdo », pour reprendre l'expression vulgaire d'un de mes anciens professeurs de la fac de St-Denis, Monsters Crazy Dracula représente une cartouche de choix pour passer de bons instants vidéoludiques !

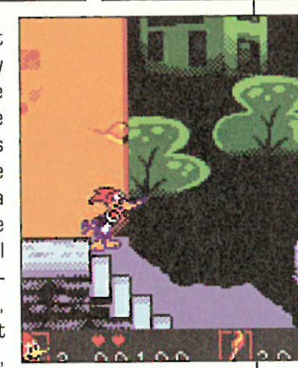
*Éditeur : Cryo*
*Genre : Action*
*Machine : GB Color*
*Compatibilité GBA : Oui*




## Woody Woodpecker







Autant le dire tout de suite : Woody Woodpecker de Cryo n'a rien pour se démarquer des autres softs de plate-forme qui pullulent sur la GBC. Cela ne signifie pas forcément qu'il s'agit d'un mauvais produit. Bien au contraire, il reste fort maniable et agréable à la pratique, même si sa cible s'adresse en priorité aux jeunes joueurs en culottes courtes. On regrettera toutefois son rythme de jeu assez lent, ainsi que sa palette limitée d'actions. En effet, avec ses uniques possibilités de sauter et de donner des coups de pied, les parties tournent assez rapidement en rond. Heureusement, les graphismes demeurent fort réussis et séduiront, à n'en pas douter, les tout-petits qui ne demanderont qu'à faire travailler leur imagination. Avec sa quinzaine de stages hétéroclites, WW entre donc facilement dans le club déjà très rempli des titres de plate-forme amusants mais en manque d'identité propre. Car pour l'originalité, il faudra encore repasser !




*Éditeur : Cryo*
*Genre : Plate-forme*
*Machine : GB Color*
*Compatibilité GBA : Oui*

par RaHaN

Les jeux PC

Le très attendu Max Payne nous est évidemment passé entre les doigts. Finalement, il n'y avait sans doute pas de quoi faire le barouf du siècle, mais il reste un très bon jeu pour les fans d'action pure. Pour les autres, par exemple ceux qui aiment le rôle façon PC, les extensions de Baldur's Gate 2 et Arcanum leur occuperont à elles deux au moins 120 bonnes heures. De quoi patienter jusqu'au mois prochain...

# TÉLEX

**Le virus du mois**

Si vous avez reçu de curieux mails d'une de vos connaissances avec un fichier joint bien lourd, c'est qu'elle fait partie des milliers de victimes du Sircam, qui s'amuse à balancer des mails à toute sa liste avec un fichier, de préférence .doc, le plus lourd possible. Pour désinfecter votre ami, envoyez-le à l'adresse : www.sarc.com/avcenter/venc/data/w32.sircam.worm@mm.removal.tool.html

**Yesssss !**

Il semblerait que le développement de Fallout 3 ait repris. Le site officiel d'Interplay offre même des liens fraîchement ajoutés, à l'adresse : www.interplay.com/falloutbos/links.html#fo3 ! Après le Tactics bof bof, il nous fallait bien ça.

**Bruits de couloir**

À propos du Matrix en développement chez Shiny, adaptation du célèbre film dont on a trop entendu parler, de nombreuses rumeurs circulent. Mais elles ne sont pas très réjouissantes : le moteur utilisé serait celui de Messiah, plutôt vieux maintenant, quoique sans doute amélioré, et l'équipe a toujours autant de mal à tenir les délais... ce qui est mauvais signe. De toute façon, assurés qu'ils sont d'en vendre des caisses, ce n'est pas étonnant.

# Les jeux PC du mois

## MAX PAYNE
## 100 % shoot

**Éditeur : G.O.D. • Genre : Action • Prix : 350 F environ**

Alors, le titre le plus attendu du moment tient-il ses promesses ? Je n'en suis pas particulièrement convaincu. Techniquement, tout d'abord, les nombreux screenshots et vidéos nous avaient comme souvent mis l'eau à la bouche, de fort belle manière. À vrai dire, on attendait même un des moteurs graphiques les plus aboutis du moment... et ce n'est pas tout à fait le cas. Si, en termes de textures et d'effets spéciaux, Max Payne place effectivement la barre très haut, il reste relativement classique en dehors de cela (pas de bump mapping, gestion des lumières old school, etc.). Bon, si vous avez une bonne machine, ça reste plutôt beau, surtout au niveau des effets spéciaux, utilisant particules et flammes au rendu particulièrement dynamique. Pour le reste, les amateurs de shoots sans fioritures vont apprécier : il ne s'agit que d'amonceler les cadavres. Reste deux bons points : le

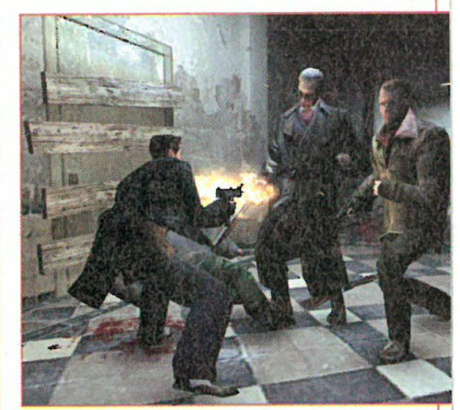


Le Bullet Time en pleine action : le ralenti permet d'éviter les balles et de viser peinard en même temps.



La scène du restaurant en feu, belle démo technique et moment fort du jeu.

« Bullet Time », qui permet de vivre les actions au ralenti à la *Matrix*, pour se sortir de situations impensables (marrant surtout au début du jeu, mais après les premiers instants, on en revient), et l'ensemble de l'habillage et de l'ambiance, réussi. C'est glauque, noir, et les décors évoluent agréablement, évitant la désagréable sensation de refaire toujours les mêmes niveaux. La construction de ces derniers est d'ailleurs efficace, et certaines scènes fortes marqueront les mémoires, comme les cauchemars de Max ou l'évasion d'un restaurant en feu. Un titre agréable, à la durée de vie certes limitée mais au gameplay intense. Ce n'est pas vraiment une révolution, ça reste même plutôt standard, mais pour les fans d'action, Max Payne fait dans l'efficace. Dernier point important : si vous le pouvez, évitez la version française, les doublages sont parmi les plus catastrophiques qu'on ait connus cette année (NDTRaz : j'ajouterais même depuis toujours !!!).







En mettant sur Pause, la caméra tourne autour du monsieur : l'occasion de faire de jolies photos !

# BALDUR'S GATE : THRONE OF BHAAL

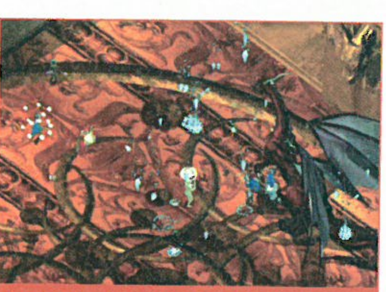
## Comme si on n'en avait pas déjà assez !

**ÉDITEUR : INTERPLAY • GENRE : RÔLE • PRIX : 250 F ENVIRON**

La vache, je n'ai toujours pas trouvé le temps de finir sérieusement Baldur's Gate 2, et l'add-on est déjà là... Ouais, j'ai du retard, c'est certain. Que voulez-vous, on ne peut pas jouer à tout ce qui sort d'intéressant, finir les jeux et avoir une vie. Quoi qu'il en soit, Throne of Bhaal est là pour rallonger un peu la sauce et offrir un réel point final aux aventures de votre héros, fils du Dieu Bhaal. Après la mort d'Irenicus, les vacances auront été courtes : vous voilà reparti de plus belle dans des affrontements de plus en plus difficiles. Au sud, la situation se dégrade, et il est clair que si vous et vos coéquipiers ne vous en mêlez pas, les paysans locaux risquent de se retrouver dans le même état que leurs terres en jachère. Attention cependant : niveau roleplay, on est loin de Shadows of Amn. ToB est orienté baston et pas pour le menu fretin ! Il faudra user de la sauvegarde souvent et étudier d'autant plus les stratégies adverses que celles-ci se sont affinées. Les mages ennemis pensent plus à leurs coéquipiers, les protégeant autant qu'eux-mêmes, et les guerriers ont enfin découvert qu'ils pouvaient ingurgiter des potions. La Tour de Garde, ses 5 niveaux de pièces bourrées de saloperies et les villages de Saradush et Amkethran vous permettront non seulement de retordre quelques kilomètres de fil, mais aussi d'acquérir des objets inédits bien entendu, notamment grâce à un nouvel ami forgeron qui, moyennant or et reliques diverses à trouver et à lui rapporter, se fera une joie de vous les confectionner. Acquérir quelques nouveaux sorts de niveau 9 ne sera pas du luxe.



**Des décors toujours aussi magnifiquement travaillés. Poils au zen. Enfin, j'me comprends...**



**Les dragons sont de retour, plus furieux que jamais. Et ils ne feront peut-être pas passer les moments les plus rudes...**

# TÉLEX

**Ah oui, j'oubliais**

Bon, ça ne surprendra personne, mais ID Software a annoncé la mise en chantier de Quake 4. C'est du moteur de Doom 3 qu'il profitera bien entendu, ainsi que des compétences de Raven Software, qui bosse déjà sur Jedi Knight 2 et Soldier of Fortune 2. Y vont avoir du pain sur la planche, surtout qu'ID veillera bien entendu au grain, puisqu'ils restent les producteurs du jeu et chérissent leur marque comme personne.

# ARCANUM

## Technologie ou magie ?

**ÉDITEUR : SIERRA • GENRE : RPG • PRIX : 350 F ENVIRON**

Au chapitre RPG, ça s'était un peu calmé. Throne of Bhaal n'est qu'une rallonge pour gros Bill en mal d'effets pyrotechniques et de milliers de points d'expérience. Bon, je schématise un peu, mais c'est pour introduire ce fameux Arcanum, qui propose quelque chose d'un peu différent dans le genre. Le monde d'Arcanum offre en effet une particularité qui est au cœur de son histoire, de son gameplay et du reste : il allie technologie et magie. Cette dernière s'éteint peu à peu pour laisser place à la révolution industrielle. Dans ce contexte de bouleversement, vos personnages seront plus ou moins versés dans un art ou dans un autre, les compétences se répartissant en effet en trois catégories : les standard, les magiques et les technologiques. Découlant plus d'un Fallout que d'un Baldur, Arcanum joue énormément sur les choix que vous ferez pour développer son aventure, particulièrement longue. De même, point de manichéisme rétrograde, le jeu prévoit autant de quêtes et découvertes inédites, que l'on joue les criminels ou les paladins (NDTraz : Ahaha, paladin, quel mot trop pourri !). Vos compagnons auront des volontés, histoires et habitudes propres, et les factions réagiront différemment à votre égard suivant toutes sortes de paramètres. Certains des nombreux objets se révéleront plus ou moins utiles, suivant que vos personnages sachent les utiliser ou non, voire les associer pour inventer quelque chose de nouveau. Arcanum est plein, mais alors plein à craquer de quêtes, surprises et autres bonheurs pour rôliste, et son seul gros défaut réside finalement dans un graphisme un peu à la traîne. À part ça, c'est un must !






**Ce mois-ci, nous parlerons plus en détail des divers accessoires qui pourront customiser votre Game Boy Advance et la transformer en véritable char d'assaut. De la petite lumière à la coque décorative en passant par la batterie increvable, les possesseurs de la 32 bits de Nintendo vont pouvoir s'en donner à cœur joie, et ce avec un petit budget !**




# Oh GBA chérie, tu seras la plus belle

## Le boîtier pour cartouche

Pour des raisons inconnues ou économiques, vous avez sûrement dû remarquer que les cartouches GBA étaient entreposées dans de pauvres sachets en plastique. Pour pallier à ce manque de goût et préserver vos jeux des dangers de la poussière, il existe désormais des boîtiers pour ranger vos softs fétiches. Fort résistants et dotés d'un mécanisme de fermeture rudimentaire, les boîtiers de Big Ben constituent une solution de choix pour ceux qui se complaisent dans l'opulence et la préciosité. Le pack comprend un lot de 6 boîtes !

Prix : 49 francs le pack
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

## Le Wing

Le Wing améliore l'ergonomie de la GBA. Il se présente sous la forme d'une coque dont le design reprend les courbes d'une manette PSone sur laquelle vous pouvez greffer votre console. La prise en main demeure parfaite et vous permet d'optimiser pour une fois les touches de la tranche. Le tout est solidement fixé grâce à un système de clips très simple. Vous pourrez enfin utiliser la touche L confortablement pour jouer à Super Street Fighter 2 Revival sans renâcler ! Une idée simple au résultat efficace !

Prix : 99 francs
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

## Les câbles Link revisités

Marre des câbles Link tristounets ? Big Ben vous propose une large gamme de connectiques GBA de coloris et styles hétéroclites. Elle comprend des cordons transparents et opaques. L'originalité de certains modèles réside dans les teintes parfois différentes entre les têtes de branchement et le câblage. Une façon peu onéreuse et esthétique de se différencier de ses voisins, tout en bénéficiant d'un produit assez robuste.



Prix : 69 francs
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

## La coque protectrice avec stick intégré

À première vue, cette coque munie d'un stick qui s'adapte à la croix de direction fait penser à un énième gadget en « toc ». Pourtant, elle s'avère fort judicieuse pour deux raisons. La première est qu'elle protège efficacement votre écran de toute rayure irréversible via son capot incorporé. La seconde, c'est que le stick demeure fort confortable et maniable ! Avec l'éternel benchmark au Street Fighter, les boules de feu et autres manipulations sortent avec aisance ! Malheureusement, au bout d'un certain temps, il faut tout de même penser à réajuster le stick sur la croix pour ne pas perdre en précision. Un bon produit protecteur, mais qui augmentera légèrement l'encombrement de votre portable.

Prix : 49 francs
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

## Multiconnecteur 3 ports en 1

Que dire d'intéressant à part que ce multiconnecteur fonctionne parfaitement et qu'il vous fournira trois ports pour le jeu en Link au lieu d'un ? Certains se poseront la question de savoir ce que va révolutionner ce périphérique dans leur pratique de tous les jours. Eh bien la réponse est simple : les fils ne s'emmêleront plus les uns dans les autres lors des parties à plusieurs car l'usage du boîtier (relié aux cordons) ne sera plus nécessaire. Les branchements seront directs et chacun pourra remuer librement dans son coin sans faire bouger tout un dispositif digne d'un plat de spaghettis. En somme, les maniaques de l'ordre et de la rigueur (n'est-ce pas Traz ?) trouveront ici chaussure à leur panard !

Prix : 99 francs
Distributeur : Big Ben Interactive.
Machine : Game Boy Advance

## L'amplificateur sonore




Pour ceux qui trouvent que les enceintes de la GBA ne sont pas assez puissantes, sachez qu'il existe désormais un petit amplificateur qui vous permettra d'émettre une source sonore plus importante. L'appareil se branche en bas de votre GBA sur la fiche femelle de la prise casque et vous fournit un résultat sensiblement conséquent. Hélas, ce produit accroît manifestement l'encombrement de votre machine. En somme, entre le plaisir de l'ouïe et l'ergonomie, il faudra choisir ! Mais le concept est bonard et la qualité d'écoute au rendez-vous !

Prix : 69 francs
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

## La batterie ergonomique



Cette batterie possède des qualités qui la font sortir du lot des autres produits sur le marché. Son encombrement est moindre car elle emprunte la forme du compartiment amovible des piles de la machine et son dispositif de chargement (avec transfo fourni) se branche simplement par une connectique sur le support. Autrement, en test empirique, la batterie une fois chargée (10 heures environ !) offre… six heures d'autonomie. Plutôt léger. Autre défaut : il n'existe aucun indicateur qui vous permet de savoir si le chargeur est requinqué à bloc. Mais bon, son faible prix justifie son acquisition !

Prix : 79 francs
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

## Un scanner radio FM sur GBA !

Il fallait y penser ! Ce tout petit dispositif transformera votre machine adorée en véritable radio FM. Le principe est simple : l'appareil se branche sur le port externe de la console et se nourrit de l'alimentation fantôme de la GBA. La qualité d'écoute est excellente puisque vous utiliserez pour l'occasion la prise casque de la radio et non celle de la portable 32 bits. La réception s'avère optimale grâce à un scanner automatique qui recherche les meilleures positions des canaux. Bien évidemment, les performances auditives seront restituées en stéréo… Un gadget pas forcément indispensable mais attractif !

Prix : 99 francs
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

## Lampe d'éclairage avec loupe intégrée

Cette lampe dotée d'une loupe se fixe facilement à votre GBA tout en lui assurant un maintien solide. Bien entendu, ce périphérique vous offrira la possibilité de pratiquer votre passe-temps favori dans l'obscurité avec une lisibilité plus que correcte. En effet, la lumière est blanche et ne dénature pas trop les teintes originales des jeux. De plus, la diffusion de l'éclairage s'effectue sur les bords de l'écran, ce qui ne provoque aucun reflet désobligeant. La loupe, tout comme l'angle d'illumination, est réglable via un système de pivot. Seule ombre au tableau : le produit nécessite 2 piles LR 03 assez chères. Mais le résultat est là, et c'est le principal !

Prix : 69 francs
Distributeur : Big Ben Interactive
Machine : Game Boy Advance

# Les Astuces par Kendy

*La blague pourrie du mois : Un sanglier rencontre un cochon, le regarde et lui dit : « Ben toi, tu dois en chier avec ta chimio… » Trop puissant, non ?*



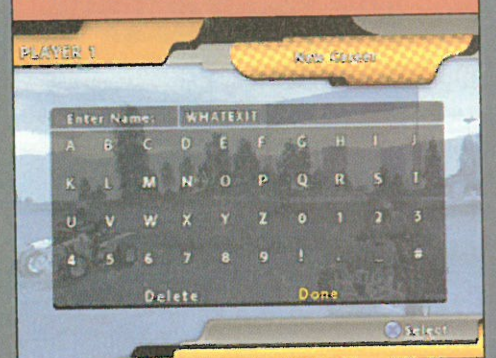

## ATV OFFROAD



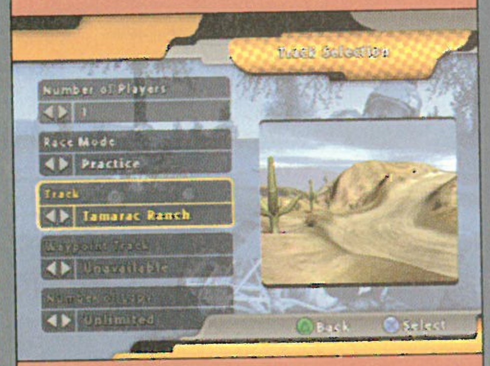
**Machine : PlayStation 2**
**Version : Européenne**

### TOUS LES CIRCUITS

Sélectionnez le mode Pro-Career, puis entrez le nouveau nom suivant : WHATEXIT

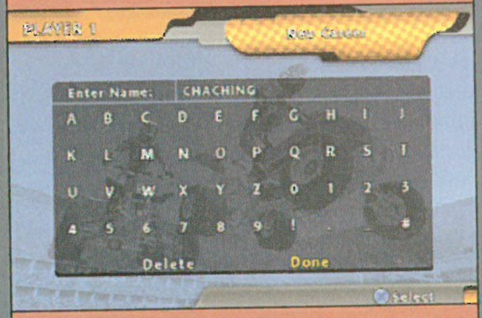


*Entrez le nouveau nom sur cet écran !*



### TOUS LES ATV

Sélectionnez le mode Pro-Career, puis entrez le nouveau nom suivant : CHACHING





### MODE EXPERT

Sélectionnez le mode Pro-Career, puis entrez le nouveau nom suivant : ALLOUTAI



## NBA STREET



**Machine : PlayStation 2**
**Version : Européenne**

### LES CODES SECRETS

Sur l'écran de Versus, il est possible de presser □, △, ○ et ✕ pour changer les icones au bas de l'écran. Les chiffres représentent le nombre de fois qu'il faut presser les touches correspondantes. Par exemple, si le code est 1-2-3-4, faites 1 fois □, 2 fois △, 3 fois ○, 4 fois ✕, puis validez avec △. Simple, non ? Sinon, sachez qu'il est possible d'activer plusieurs codes pour une partie.

### LISTE DES CODES

| | |
|---|---|
| Jus infini | 2-0-3-0, △ |
| Pas de jus | 1-4-4-3, △ |
| Mega dunk | 3-0-1-0, △ |
| Pas de dunks | 3-0-1-2, △ |
| Plus de gamebreakers | 1-4-3-2, △ |
| Moins de gamebreakers | 1-3-4-2, △ |
| Pas de gamebreakers | 1-4-4-2, △ |
| Springtime Joe « The Show » | 1-1-0-1, △ |
| Summertime Joe « The Show » | 1-0-0-1, △ |
| Athletic Joe « The Show » | 1-2-0-1, △ |
| Puissance ultime | 3-1-1-0, △ |
| Prise en main folle | 3-2-1-0, △ |
| Super swats | 3-3-1-0, △ |
| Tirs faciles | 2-1-3-0, △ |
| Grosses têtes | 4-1-2-1, △ |




| | |
|---|---|
| Petits joueurs | 4-0-4-0, △ |

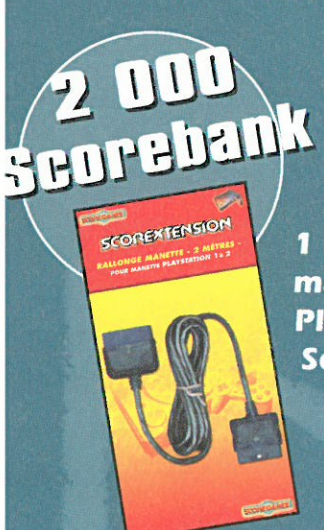


| | |
|---|---|
| Doigts aimantés | 3-4-1-0, △ |
| Moins de blocages | 3-1-2-3, △ |
| Moins d'interceptions | 3-1-4-0, △ |
| Pas de alley-oops | 3-4-1-2, △ |
| Pointeur N°2 | 3-3-0-3, △ |
| Pas d'indication de joueur | 4-0-0-4, △ |
| Pas d'indicateur de tir | 4-3-2-4, △ |
| Pas de shot clock | 4-4-0-3, △ |
| ABA ball | 0-1-1-0, △ |
| Ballon de plage | 0-1-1-2, △ |
| Ballon EA | 0-1-4-0, △ |
| Balle NuFX | 0-1-3-0, △ |
| Ballon de football | 0-2-1-0, △ |
| Ballon de volley | 0-1-1-4, △ |
| Ballon WNBA | 0-1-2-0, △ |
| Uniformes authentiques | 0-0-1-1, △ |
| Rims explosifs | 1-2-4-0, △ |
| Capitaine rapide | 3-0-2-1, △ |
| Shoot à distance difficile | 2-2-3-0, △ |
| Noms des joueurs | 0-1-2-3, △ |
| Pas d'auto-replay | 1-2-1-1, △ |
| Pas d'astuce | 1-1-1-1, △ |

# La Scorebank

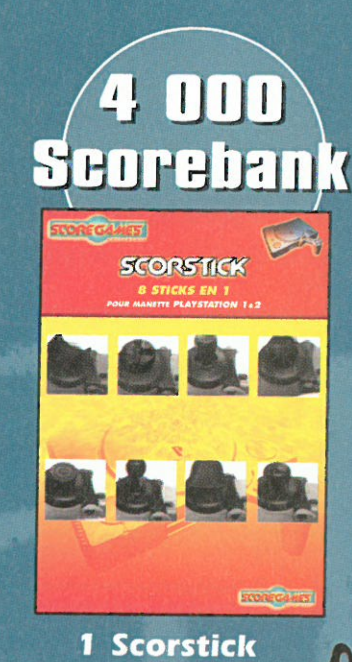
Découpez et conservez précieusement
**les billets de 500 Joyscores.**
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

**2 000 Scorebank**




**1 rallonge manette PlayStation Score Games**

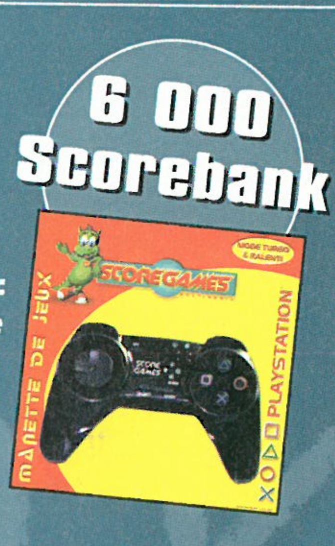
**4 000 Scorebank**




**1 Scorstick**

**6 000 Scorebank**

**+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation**

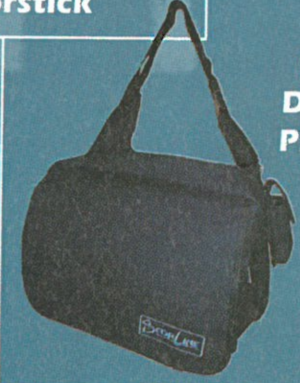


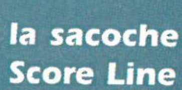

**8 000 Scorebank**




**+ 30 F : la télécommande PS2 Score Games**

**10 000 Scorebank**

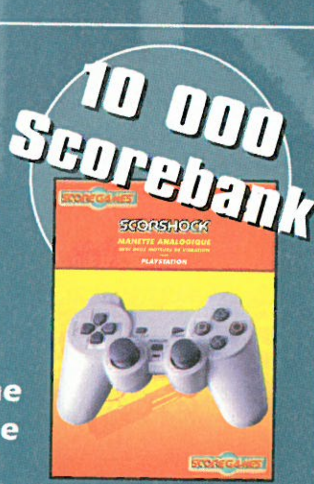




**+ 50 F : 1 manette Dual Shock PlayStation**

**+**

**la sacoche Score Line**























Joypad SCOREBANK

# Les Astuces par Kendy

## READY 2 RUMBLE 2



**Machine : PlayStation 2**
**Version : Européenne**

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ▷, ◁, ◁, ▷, △, ▽, R1 5 fois, R2 pour débloquer tous les boxeurs et les costumes. Un son vous confirmera que vous avez été agile de vos doigts.



### TOUS LES BOXEURS

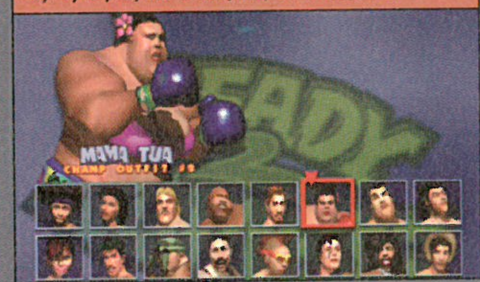
Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ◁, ▷, R2, ◁, ▷, ▷, R1, R1, R2.

### TOUS LES COSTUMES DES CHAMPIONS

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ▽, ▷, ▷, △, R1, R2, R1 20 fois, R2.

### TOUS LES COSTUMES DE VACANCES

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ◁, ▽, ▷, △, R1 8 fois, R2, R1 4 fois, R2.



### TOUS LES ENTRAÎNEMENTS

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ◁, ▽, △, ▽, △, R1 20 fois, R2.

### NOUVEL AN

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1, R2.



### SAINT-VALENTIN

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 2 fois, R2.



### SAINT-PATRICK

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 3 fois, R2.

### VACANCES DE L'EST

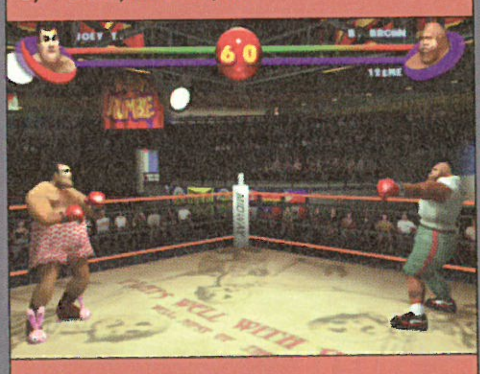
Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 4 fois, R2.

### JOUR DE L'INDÉPENDANCE

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 5 fois, R2.

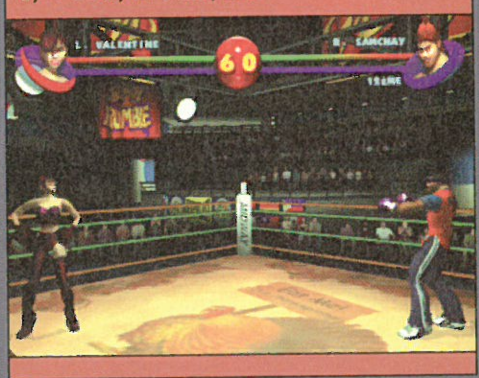
### HALLOWEEN

Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 6 fois, R2.



### THANKSGIVING

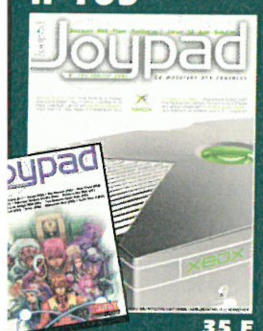
Sur l'écran de sélection des personnages, faites ▷, △, ▽ 3 fois, R1 7 fois, R2.





# Up-gradez votre Collection

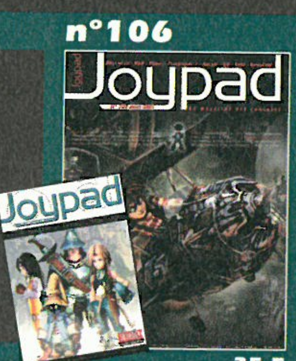
## n°105




35 F

**CADEAU :** Les meilleurs jeux Import.
**EXCLUSIF :** Tout sur la Xbox.
**ÉVÉNEMENTS :** World Sports Cars (PS2), Sonic Adventure 2 (DC), World Rally Championship 2001 (PS2).
**ZOOMS :** Starlancer (DC), Rogue Spear (DC), Lunar 2 (PSone), Evil Dead Hail to the King (DC)...
**TESTS :** Final Fantasy IX (PSone), Grandia 2 (DC), Mario Tennis (GBC), Moto GP (PS2), Rainbow Six (DC), Armored Core 2 (PS2), Kessen (PS2)...
**ASTUCES :** Star Wars Demolition (PSone), Looney Tunes Racing (PSone)...

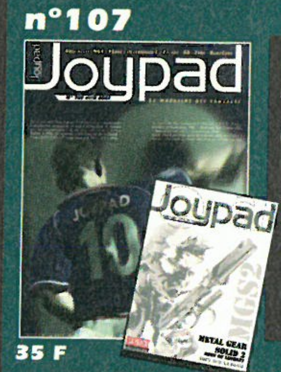
## n°106




35 F

**CADEAU :** La soluce de Final Fantasy IX.
**EXCLUSIF :** Evil Twin Cyprien's Chronicles (DC, PS2).
**ÉVÉNEMENTS :** Metal Gear Solid 2 (PS2), Shenmue 2 (DC), Final Fantasy X (PS2), Winning Eleven 5 (PS2), Devil May Cry (PS2)...
**REPORTAGE :** World Rally Championship 2001 et The Gateway (PS2).
**DOSSIER :** Quel avenir pour Sega ?
**ZOOMS :** Onimusha (PS2)...
**TESTS :** F1 Racing Championship (PS2), Dark Stone (PSone), NBA Live 2001 (PS2)...
**ASTUCES :** Tomb Raider 5 (PSone), Army Men Air Attack 2 (PSone), The Mummy (GBC)...

## n°107

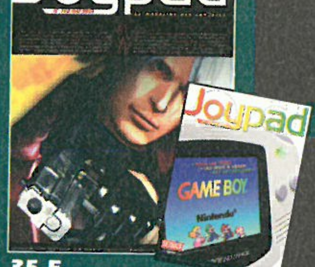



35 F

**[C]ADEAU :** Tout sur la démo de Metal Gear Solid 2.
**EXCLUSIF :** Winning Eleven 5 (PS2), [Al]one in the Dark : The New Nightmare (PSone).
**ÉVÉNEMENTS :** Virtua Fighter 4 (PS2 et Arcade), Confidential Mission (DC), Quake III Revolution (PS2), Crazy Taxi 2 (DC).
**REPORTAGE :** Grand Theft Auto 3 (PS2).
**[Z]OOMS :** Bloody Roar 3 (PS2), Tsugunai (PS2)...
**TESTS :** ISS Pro Evolution 2 (PSone), Fear Effect 2 Retro Helix (PSone), Phantasy Star [O]nline (DC), Skies of Arcadia (DC), Z.O.E. (PS2).
**ASTUCES :** Team Buddies (PSone), Spyro : Year of the Dragon (PSone), Theme Park Roller Coaster (PS2).

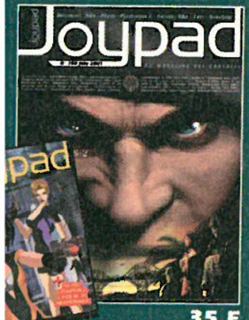
## n°108

**CADEAU :** Tout sur la Game Boy Advance.
**EXCLUSIF :** Alone in the Dark IV (DC).
**ÉVÉNEMENTS :** Devil May Cry (PS2), Shenmue II (DC), Herdy Gerdy (PS2), Escape from Monkey Island (PS2), Crash Bandicoot The Wrath of Cortex (PS2).
**REPORTAGE :** Le GameStock 2001.
**ZOOMS :** Winning Eleven 5 (PS2), Biohazard Code : Veronica Complete (DC, PS2), Klonoa 2 (PS2), Sakura Taisen 3 (DC), Segagaga (DC)...
**TESTS :** Conker's Bad Fur Day (N64), Daytona USA 2001 (DC), Quake III Revolution (PS2), Unreal Tournament (PS2).
**ASTUCES :** ONI (PS2), Star Wars Starfighter (PS2).




35 F

## n°109

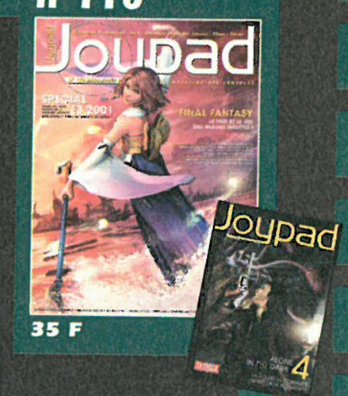



35 F

**CADEAU :** La solution complète de Fear Effect 2 + l'aide de jeu d'ISS Pro Evolution 2.
**ÉVÉNEMENTS :** Final Fantasy X (PS2), Dead or Alive 3 (Xbox), Stuntman (PS2, Xbox), Ace Combat 4 (PS2).
**REPORTAGES :** Activision, Core Design...
**ZOOMS :** Gran Turismo 3 A-Spec (PS2), Kessen II (PS2), Bomberman Story (GBA)...
**TESTS :** Alone in the Dark IV (PSone), Extermination (PS2), The Bouncer (PS2), Confidential Mission (DC), Mat Hoffman's Pro BMX (PSone)...
**ASTUCES :** The Mummy (PSone), Ready 2 Rumble Boxing 2 (PS2).

## n°110

**CADEAU :** La soluce d'Alone in the Dark 4.
**AVANT-PREMIÈRE :** Le film *Final Fantasy Les Créatures de l'Esprit.*
**[D]OSSIER :** Spécial E3 2001, 600 photos, 130 [je]ux passés au crible dont Jak and Daxter (PS2), [Sile]nt Hill 2 (PS2), Metal Gear Solid 2 (PS2), World [Rall]y Championship 2001 (PS2), Star Wars Rogue Leader II (GameCube), Eternal Darkness [(G]ameCube), Star Fox Adventures (GameCube), Wave Race (GameCube), Luigi's Mansion [(Ga]meCube), Project Ego (Xbox), Enclave (Xbox), Munch's Oddysee (Xbox), Halo (Xbox)...
**ZOOMS :** Final Fight One (GBA)...
**[T]ESTS :** GT 3 A-Spec (PS2), Alone in the Dark 4 [(P]Sone), Castlevania Circle of the Moon (GBA), Crazy Taxi 2 (DC), Escape from Monkey Island (PS2), Sonic Adventure 2 (DC)...




35 F

# FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

## COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 | 81 |
| 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 | 97 | 98 | 99 |
| 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | | | | | | | |

À 35 F le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de ..................... F

## RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande ............ reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .................. F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom .................................................................

Prénom .................................................................

Adresse .................................................................

Code Postal [_][_][_][_][_] Ville .................................................................

.................................................................

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9



# COURRIER DES LECTEURS




**Curieusement, vous avez été plusieurs à soulever le problème du 50 Hz ce mois-ci, à croire que vous vous êtes passé le mot, surtout pour la PS2. C'est en effet un problème sensible, sur lequel nous vous rejoignons, mais dans l'immédiat, nous ne pouvons pas faire grand-chose directement. C'est avec la venue de jeux proposant l'option 50/60 Hz que nous pourrons faire passer l'idée, progressivement, qu'elle devient indispensable. En attendant, votre principal intérêt reste, bien naturellement, les nouvelles machines. Ah ça, vous avez tous un avis sur la question ! Dès le mois prochain, certains d'entre vous se seront probablement essayé à la GameCube... il sera temps de discuter plus avant.**

**EN VRAC :** *Claude Romain demande, entre autres, si nous sommes certains que les images de Project Ego sur Xbox, parues dans notre n°110, sont tirées de séquences en temps réel. La réponse est oui, nous l'avons vu tourner, c'était comme sur les photos (mais ça bougeait).*

**EN VRAC :** *Mitch, de Reims, s'inquiète quant à la traduction de FFX, puisque les dialogues sont cette fois doublés. Eh bien sachez que les dialogues resteront en anglais, mais en tout cas, ils seront au moins sous-titrés en français, donc pas besoin d'être un as en anglais, a priori.*

## PIGISTE, RÉDACTEUR, MÊME COMBAT

*Je ne vous écris pas pour affirmer de manière triomphante que vous êtes et restez les meilleurs parmi les meilleurs, car vous le savez déjà, mais plutôt pour vous poser un tas de questions.*

**Non je ne savais pas qu'on était les meilleurs des meilleurs. Mais maintenant je le sais. « Hey les gars, vous savez quoi ? Paraît que... »**

*(...) Quel est, à l'heure actuelle, le jeu (console, restons simples) qui propose le plus de polygones sur un personnage ?*

**En voilà une question étrange. Comment dire, euh, j'en sais foutre rien, je n'ai jamais vraiment fait de statistiques. À vue de nez, ce doit être sur Xbox, PS2 ou GameCube que ça se passe. Pas mieux !**

*Sur la rédac : le Fishbone que j'ai cru entrapercevoir dans le Pad 55 est-il vraiment le même que celui de Joystick en ce moment ?*

**Oui-da. Celui-là même, le seul, l'unique Fishbone, champion toutes catégories de gaufres en moto. C'est d'ailleurs peu après une grosse gamelle sur la tête qu'il est parti jouer seulement sur PC (trauma ?).**

*Que signifie exactement T.S.R. ?*

**The Shadow Runner (va comprendre, Charles).**

*Quelle est la véritable différence entre rédacteur, pigiste et rédacteur permanent ? Qu'en est-il des responsables de vos si fameux et célébrissimes articles ?*

**Houlààà. Alors, normalement, un rédacteur est une personne qui contribue régulièrement au magazine. Un pigiste est un « contributeur » occasionnel, que les rédacteurs ne croisent que rarement. Un rédacteur permanent est un rédacteur qui contribue tous les mois au magazine et qui, a priori, est là tous les jours pour trimer comme un malade. À Joypad, on peut dire que tout le monde est rédacteur et que la plupart sont rédacteurs permanents. Mais nous sommes payés à la pige, donc nous sommes aussi pigistes... Enfin j'me comprends.**




*Karine (ou d'autres testeurs féminins) a-t-elle apporté un regard si différent que cela sur le monde des jeux vidéo, étant avant tout, je pense, une passionnée plutôt qu'une femme ?*

**En tout cas, en suivant toutes les analyses empiriques de base, c'est bien une femme. Mais en effet, les testeurs féminins sont avant tout joueuses, et avant d'être des femmes, ce sont des humains. Si si. Je doute que cela change tant que ça !**

*Cette dernière question entre dans une catégorie que j'aimerais voir nettement plus développée dans votre magazine : les théories sur les jeux vidéo. Perso, je me sens limite fasciné par toute cette mine à idées car le jeu vidéo est un domaine extrêmement vaste, impressionnant et intéressant, souvent bien plus qu'on ne peut le croire. Chose heureuse, il vous arrive, à Joypad, de philosopher assez souvent et de bien intelligente manière... mais pas encore assez je trouve ! En tant que journalistes chevronnés, vous pourriez aller nettement plus loin dans le sujet, et pourquoi pas écrire des tas de bouquins passionnants quand vous approcherez de la retraite ! (...)*

**On verra ça quand cela arrivera... En attendant, nous limitons ce genre d'article parce qu'ils prennent beaucoup de place, de temps et sont malheureusement peu lus... par rapport par exemple au Mode d'emploi ! Cependant, dès que nous le pourrons, ou qu'un sujet méritant d'être traité tombera, compte sur nous. Il y a effectivement beaucoup à dire sur le jeu, la passion du jeu et ce qu'il représente philosophiquement et socialement, pour les joueurs. Mais comme tu le dis si bien, ce serait plutôt dans un bouquin qu'il faudrait en traiter, plus que dans les pages de Joypad, qui accorde plutôt la priorité à l'info !**

*Je terminerai par une de mes plus grandes craintes en ce qui concerne l'avancée artistique dans les jeux vidéo. Peut-être est-ce dans la nature de cet art de devenir, à court terme, une création de riches... J'ai en effet peur que les studios indépendants finissent par disparaître. La production de nouveaux jeux atteint des sommes exorbitantes, souvent faute d'appui et de soutien. (...)*

**Les indépendants, et ce quelle que soit la discipline, existeront toujours. Ils se débrouilleront pour être entendus. Malheureusement, comme tout le reste, l'essor du jeu vidéo passe nécessairement par la masse, le profit, etc. J'espère juste que nous serons toujours là pour rappeler aux consommateurs certaines choses, et réussir à éduquer les goûts des nouveaux venus pour qu'ils ne sombrent pas trop dans le jeu d'éditeurs aux valeurs moins nobles que la qualité, le fun ou plus simplement... le jeu.**
**Quant à la longue diatribe que tu as jointe à ta lettre, nous l'avons lue avec grand intérêt, jeune padawan. C'était plutôt bien, même si j'ai failli m'endormir un peu avant la fin (il était tard, enfin tôt)... Non sérieusement, chouette.**

VINCENT (37)






## POURQUOI ZELDA A-T-IL DISPARU DES PLANNINGS MICROSOFT ?

*Salut à toute l'équipe. 'tain vous êtes quand même une bande de sacrés tueurs, hein ! Je ne comprends pas comment vous vous arrangez à chaque fois, mais votre saloperie de canard, il est trop trop fort.*

**Merci merci (Allez-y Bernard, chopez-le par derrière, il a l'air violent).**

*(...) En réalité, c'est votre numéro de juillet-août qui m'a vraiment marqué. Votre reportage sur l'E3, ben, il déchirait la concurrence qui faisait peine à voir.*

**Bon, je coupe les autres compliments, j'ai juste laissé celui-là parce que c'est bien vrai, notre dossier E3 il tuait. Na.**

*Est-il vrai que Shenmue 2 est prévu sur PlayStation 2 ? Si oui, les programmeurs de chez Sega ne vont-ils pas rencontrer des problèmes pour la conversion du titre ?*

**Rien n'est annoncé pour le moment. On sait que Shenmue 3 sortira sur une autre machine que la Dreamcast, mais pas encore laquelle. En tout cas, une telle conversion poserait bien évidemment des problèmes, mais moyennant boulot et talent, rien d'impossible à cœur vaillant.**

*Ensuite, selon vous, quels seront les plus gros titres disponibles en Europe avant la fin de l'année ?*

**Silent Hill 2, Devil May Cry, Soul Reaver 2, WRC, F1 2001, Virtua Tennis 2, HeadHunter, Jak and Daxter...**

*Pourquoi Halo est-il rayé des plannings Sony ?*

**Ahem. Il n'y a jamais figuré. C'est une exclusivité Xbox.**

*Enfin, au sein de la rédac, l'un d'entre vous est-il le rédacteur en chef, ou bien l'un de vous a-t-il une position plus importante que les autres ?*

**Trazom est le rédacteur en chef. On a été obligé, parce que sinon il cassait tout. Mais tout le monde sait que le maître du monde, c'est moiahAhaHAhahAhahaHa. Merde le chef arrive, planquons-nous !**

Mathieu (Wavre, Belgique)




## Côté e-mail

**LE MAILLON FORT From : Remi Volf • To : redacpad@club-internet.fr**
**Subject : Ceci est un simple appel aux dieux que vous êtes.**

*Salut ! Alors, ça boome ici ? Chez moi c'est tranquille, je ne reprends que jeudi prochain alors tout baigne (surtout moi, qui suis souvent dans la piscine à 32°). Je vous écris pour vous poser des questions sur les jeux vidéo et sur d'autres trucs qui me tracassent :*

*1) Vous avez fait le test du Maillon Faible dans le Pad de septembre. Tout le monde semble ne pas aimer Angel mais je ne connais pas ce qui se passe à la rédac alors je vous demande si vous ne vous aimez vraiment pas ou bien si c'était juste pour le test ?*

**On s'entretue chaque jour, à coups de toutes sortes de choses drôles. Tiens, aujourd'hui, j'ai fait manger des orties à Willow et Kendy a attaqué Karine au coupe-ongles. Traz a voulu décapiter Gollum avec le skate de Julo et Chris a failli tuer Greg en s'amusant à lui planter des clous rouillés sur les omoplates. Mais le coup du Maillon Faible, c'était bien entendu une vanne débile, on aime beaucoup Angel. Surtout quand il s'amuse à écraser Elwood en faisant des figures de BMX sur ses genoux.**

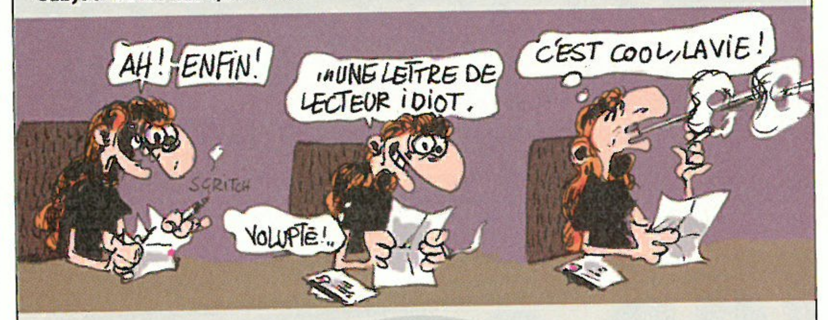
*2) Si vous faites un vote, combien préfèrent la Xbox et combien la GC (moi je suis pour la Xbox car j'ai jeté Nintendo à la poubelle à 11 ans) ?*

**Pour l'instant, la rédac attend bien plus la GameCube. Mais nous ne saurions donner de préférence sans avoir joué aux deux. Quant à ta remarque sur Nintendo, même si le géant aura du mal à se défaire de son image gamine, ils en annoncent la volonté...**

*3) Quelle est la console la plus puissante ?*

**Je sais que c'est une question qui vous tracasse, mais malheureusement, elle n'a pas de réponse. Chacune a sa valeur, et les architectures actuelles sont trop différentes et complexes pour donner une échelle de puissance, ce serait une idiotie. L'avenir nous montrera en quoi chaque console se révélera la plus douée.**

**LA LETTRE À LA CON DU MOIS From : Our Hero • To : redacpad@club-internet.fr**
**Subject : ben des questions**




*Je n'ai pas lu un seul article d'indignation dans Joypad concernant les titres Sega développés pour Sony... Moi qui ne suis pas un grand fan de Sega, ça m'a pourtant choqué qu'ils se rangent du côté de ceux qui les ont détruits...*

**Il n'y a vraiment pas de quoi s'indigner, vieux. Bien au contraire, réagir façon « oh ben non, on va pas développer sur votre console parce que vous avez été économiquement trop combatifs contre nous » eut été stupide. Ils ne « se rangent » pas, d'ailleurs, ils se contentent de continuer à exister et à produire ce qu'ils savent particulièrement bien faire : des jeux. Et ils auraient grand tort de ne pas le faire sur... la seule console du marché encore produite en attendant la Xbox et la GameCube. À moins de se saborder complètement.**

*Enfin je sais bien qu'à Joypad, on essaye de ne pas trop défendre Sega parce qu'il y a des centaines de lecteurs fans de Sony...*

**En l'occurrence tu sais mal, plutôt. Très mal. Mais je sens que je ne vais pas gaspiller d'énergie à t'expliquer pourquoi, c'est idiot cette remarque. Je te donne néanmoins un premier indice : il y a des centaines de lecteurs fans de Sega.**

*Bon après cette petite remarque, j'ai quelques questions.*
*Nintendo compte-t-il nous sortir encore que des jeux gamins sur GameCube ? J'ai cru comprendre que oui, faut croire qu'ils s'obstinent ! Y a pas des chances qu'ils nous mettent des Tactics Ogres ? Et qu'ils les sortent en France ?*

**Si, y a des chances. Nintendo souhaite en effet élargir sa cible. Rogue Leader ou Eternal Darkness en témoignent, de même que la probabilité grandissante qu'Enix développe de nouveau pour eux. Cela dit, ils continueront tout de même à produire des jeux pour les plus jeunes, et c'est bien normal.**

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine : mailez à redacpad@club-internet.fr, ce sera transmis • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

SECTION NIQUE TOUR

# FONKY FAMILY

## EN CONCERT




LBUM **FONKY FAMILY**
- DEJA DISPONIBLE -



**ALBUM LE RAT LUCIANO**
- DEJA DISPONIBLE -

>01/11 **PARIS** L'OLYMPIA | >17/11 **MARSEILLE** LE DOME

>15/10 **NANCY** JAZZ PULSATIONS
>17/10 **BESANÇON** MICROPOLIS
>19/10 **BRUAY LA BRUISSIÈRE** ESPACE GROSSEMY (62)
>20/10 **BRUXELLES**
>23/10 **DIGNE-LES-BAINS** PALAIS DES CONGRÉS
>24/10 **NIORT**

>25/10 **PAU**
>27/10 **TOULOUSE**
>29/10 **TROYES** FEST DE CHAMP
>31/10 **LILLE** L'AERONEF
>02/11 **LORIENT** COSMAO
>07/11 **MONTCEAU-LES-MINES** LE CAR
>09/11 **LUZERN-SHUUR** (SUISSE)
>10/11 **FRIBOURG** (SUISSE)

>14/11 **CLERMONT** COOPÉRATIVE DE MAI
>15/11 **MONTPELLIER** ZENITH
>20/11 **CAEN** ZENITH
>21/11 **LE HAVRE** SALLE OCÉANE
>22/11 **NANTES** OLYMPIC
>23/11 **BRUAY**
>24/11 **ORLÉANS** ZENITH
>01/12 **BARCELONETTE** THÉATRE ZOCALO

**WWW. FONKYFAMILY.COM**



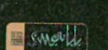














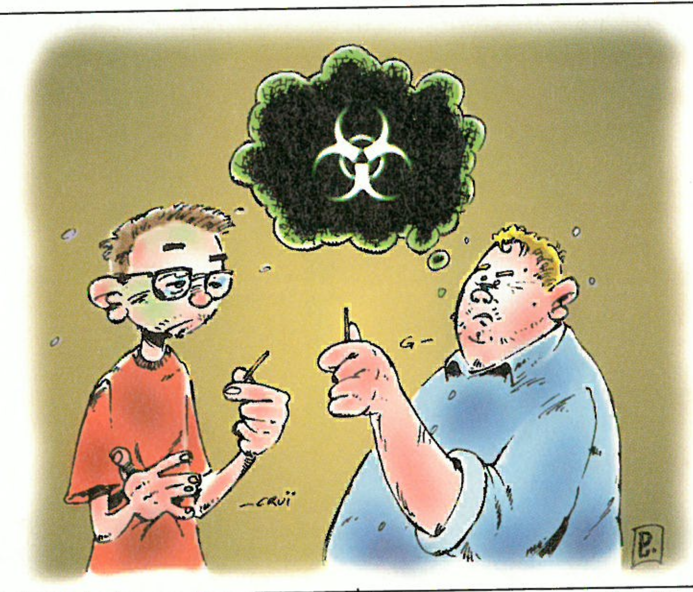
REJOINS LA TRIBU MOBILE FONKY FAMILY
EN COMPOSANT LE 08 2000 CHAT OU 08 2000 6428
(FORUMS, CHATS, BONS PLANS)




www.skyrock.co

# Joypad mode d'emploi

**Une rédaction, c'est pas vraiment définissable. Un lieu de travail ? Une cour de récréation ? Une prison ? En tout cas, ce n'est pas quelque chose de vraiment concret, surtout pour vous, lecteurs assidus de cette rubrique.**



## MERCREDI 15 AOÛT

### >>>>> 18 : 57

Ce soir, c'est Byzance, les testeurs vont au restaurant. RaHaN demande où les autres souhaitent aller. Réponse pleine de sens de Willow : « Au chinois, je veux pas manger gras ! »

## MARDI 28 AOÛT

### >>>>> 13 : 06

Julo teste Dave Mirra 2 sur PS2. Voyant qu'il y a d'autres bikers mais immobiles sur la piste, Willow lui demande ce qu'ils font là et à quoi ils servent dans le jeu. Julo, super parti dans son trip : « C'est d'autres riders, il faut que tu gagnes leur respect. » Angel et Greg éclatent de rire. Willow, compatissant : « Ouais mais non, c'est dans l'ambiance, le respect, tu vois... »

### >>>>> 14 : 31

Greg, le Lucullus des cantines, a pris l'habitude depuis quelque temps (au moins 10 ans) de mélanger n'importe quoi avec des frites. Ce midi, il prend donc un steak haché et de la sauce aux fruits de mer. Dégoût général des autres membres de la rédac...

## MERCREDI 29 AOÛT

### >>>>> 16 : 39

Kendy explique à Traz, Karine et Chris qu'il a tout déménagé chez lui. Traz dubitatif : « Ah oui, t'as vraiment tout rangé chez toi ? » Kendy, lyriquement : « Bien sûr. Je vais mettre un bar à la lisière de ma cuisine ! » Hilarité générale.

## DIMANCHE 2 SEPTEMBRE

### >>>>> 00 : 52

Sur ICQ, Angel demande naïvement à Kendy comment on orthographie l'art d'arranger l'aménagement des meubles : « Funk Shoui, c'est ça ? », demande-t-il. Kendy n'en peut plus à l'autre bout du clavier.

## LUNDI 3 SEPTEMBRE

### >>>>> 12 : 30

Depuis qu'il est arrivé, Angel n'arrête pas de nous raconter qu'il a gagné au quiz organisé dans un pub où il se rend tous les dimanches soirs. Le nom de son équipe ? Les « Pikachu'z Attaque Électrique » !

### >>>>> 14 : 52

Angel continue de nous saouler avec son quiz. « Parce que quand même, y avait des questions super compliquées ! Vous connaissez, vous, le point commun entre Bill Clinton, Einstein et Paul Mc Cartney ?! Ils sont tous gauchers ! »

## JEUDI 6 SEPTEMBRE

### >>>>> 14 : 26

La journée est mal partie, tout le monde est dans le gaz. Karine, qui s'est fait embrigader par Angel dans l'équipe des Pikachu'z Attaque Électrique, lui demande si le pub se trouve bien à la Montagne Sainte-Geneviève. Entendant cela, le monomaniaque Greg se retourne : « Ouah la montagne Sainte-Geneviève, tu vas faire du karaté Karine ? » Hilarité générale.

### >>>>> 17 : 19

Greg, qui a pour habitude de croquer des cure-dents pour éviter de se bouffer les ongles, en possède un pot rempli sur son bureau. Kendy, qui zone, s'approche du pot et demande : « Mais c'est quoi, ça ? » Greg : « Ben des cure-dents. » Angel, qui entend le dialogue : « Mais c'est pas possible, c'est la journée golmon ou quoi ? »

### >>>>> 17 : 36

Dorothée, nouvelle attachée de presse de Big Ben, parle à Traz lors de l'ECTS. Elle lui explique qu'elle est venue récemment à la rédac et avait rencontré un certain Steevy, très sympa. Trazom : « Euh... non c'est pas Steevy, ça doit être Kendy. - Si si, je suis sûre que c'était Steevy ! - Ah non c'est pas possible, on n'a pas de Steevy chez nous, juste un Kendy, je t'assure. - Ah bon, ben Kendy alors, j'ai dû confondre avec un autre... »

### >>>>> 17 : 48

La journée mongolo continue. Julo demande à Greg de l'aide sur Shenmue II afin de savoir dans quel genre de boutique il peut se rendre. Réponse : « C'est un magasin de goodies ! » Kendy s'esclaffe : « Ahaha, un magasin de bouddhisme, n'importe quoi ! »

## VENDREDI 7 SEPTEMBRE

### >>>>> 12 : 34

Julo trouve par hasard la salle d'arcade de Shenmue II alors qu'il en est au 3e GD. Tout de suite, Angel et Gollum se jettent sur OutRun, mais là se pose un gros problème : ils n'arrivent pas à gagner et perdent systématiquement à la fin du premier parcours. Ils commencent à insulter ce « vieux jeu pérave ». Greg, grand défenseur des vieilleries, se retourne et comprend en un instant : « Hey les mecs, faudrait penser à passer les vitesses ! » On apprendra plus tard que Greg a compris car il faisait la même erreur stupide sur la version Master System.

## LUNDI 10 SEPTEMBRE

### >>>>> 11 : 27

Karine arrive à la rédac avec un sourire radieux. « Hihihi, j'ai battu l'équipe d'Angel au quiz de son pub ! »

### >>>>> 11 : 55

Angel arrive. Karine sortie de la pièce, il s'adresse avec une super mauvaise foi aux autres qui le raillent de ne pas avoir gagné le quiz. « Attends, Karine elle est venue avec un Australien, je suis sûr qu'il lui soufflait toutes les réponses. À chaque fois, je regardais les papiers de son équipe et je suis sûr qu'elle a pas trouvé ça toute seule ! »

### >>>>> 12 : 15

Julo joue à Shenmue II, l'air abattu. Toujours à l'affût d'une faille dans son système de défense, Angel l'attaque : « Alors Julo, c'est nul Shenmue II hein ? » Julo, super sérieusement : « Non arrêtez les mecs, aujourd'hui j'ai pas envie de rire, mon chien fait une déprime, il pleure tout le temps depuis qu'il est rentré de vacances... »

### >>>>> 14 : 23

Angel à Greg : « Ah, alors, tu nous a pris quoi aujourd'hui, des frites au roquefort ? » Dans l'assiette de Greg, une bouillie de frites et d'épinards avec un peu de sauce marron. « Mais c'est des frites avec de la sauce forestière, ça se voit pas !? »

### >>>>> 15 : 30

Julo, au téléphone avec un pote, lui explique la déprime de son chien. Kendy : « Je sais comment tu vas faire. Julo, donne des extas à ton chien ! Ça va lui donner envie de procréer et il sera plus joyeux ! » Julo, miné : « Vas-y arrête Kendy c'est pas drôle ! »

### >>>>> 18 : 19

Kendy parle de Tiger Woods et de son dernier tournoi : « Ouais, il a fait un one-shot en un coup ! »

### >>>>> 19 : 24

C'est devenu une tradition pour beaucoup à la rédac de venir piquer des cure-dents dans le pot de Greg. Gollum et Ackboo (Joystick) sont en train d'en suçoter un, lorsqu'Angel : « Hey les mecs, je vous préviens, Kendy a fait une super blague, il a léché tous les cure-dents de Greg ! » Ackboo devient livide : « Tu veux dire, un cure-dents comme celui-là ? » Et il part en crachant et en poussant des cris de dégoût.

## MARDI 11 SEPTEMBRE

### >>>>> 21 : 51

Greg, qui repense au quiz idiot d'Angel, ne se souvient plus si c'est Paul Mc Cartney qui est gaucher. Il demande à une copine sur ICQ, qui lui répond tout de go : « Attends, je vais demander à ma mère, elle est sortie avec ! » Greg tombe de sa chaise.